HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL November **11/87**

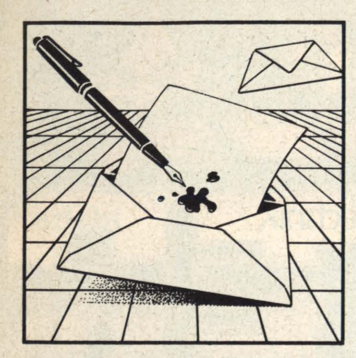
Super Sprint
Autorennen aus der Spielhalle

Heißer Wettbewerb
1. Preis: Bubble Bobble-Spielautomat

Karten zu »Bard's Tale II« und andere Tips bei





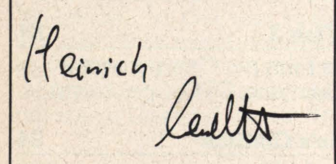


Leserbriefe

Kleines Jubiläum

Na, mal ganz ehrlich: Wer hat dran gedacht? Wir feiern in dieser Ausgabe ein kleines, aber feines Jubiläum. Unser Spiele-Sonderteil ist nämlich genau ein Jahr alt! Zum ersten Mal war er in Happy-Computer 11/86 zu finden und zierte seitdem Monat für Monat die Mitte unseres Magazins. Die Spiele-Redaktion möchte sich bei allen Lesern herzlich bedanken, ohne deren Interesse und kritisches Engagement unser Spiele-Sonderteil kein so großer Erfolg geworden wäre.

Ein ebenfalls freudiger Anlaß sollte auch das Erscheinen unseres neuen Spiele-Sonderhefts sein, das jetzt an jedem Kiosk erhältlich ist. Im Mittelpunkt stehen wieder kritische Tests von aktuellen Programmen und ein großer Hallo Freaks-Teil mit neuen Tips. Wir besprechen eine große Anzahl von Spielen, die noch nie in Happy-Computer getestet wurden. Schaut also mal rein; vielleicht habt ihr beim Lesen des Sonderhefts genauso viel Spaß wie wir beim Testen der Programme. (hl)



Ungerecht

Vor etwa 14 Tagen habe ich The Bard's Tale gelöst — ohne Editor. Dazu möchte ich anmerken, daß die Sache mit dem Editor ungerecht denjenigen gegenüber ist, die sich Monate abgemüht haben, um ihre Charaktere zu verbessern.

(Sven, Peine)

Sven meint den Bard's-Tale-Charakter-Editor, den wir im 3. Spiele-Sonderheft veröffentlicht hatten. Mit ihm ist es wohl wie mit allen Tips und Hilfen, die wir bei Hallo Freaks anbieten: Es ist jedem selber überlassen, ob er ein Spiel allein schaffen will oder ob er sich einer Hilfe bedient. Es gibt viele Spieler, die oft wochenlang an einer Stelle festhängen und nahezu verzweifeln. Da ist ein POKE oder ein Lösungshinweis natürlich sehr willkommen.

Wir sind uns dieser Problematik aber durchaus bewußt und veröffentlichen deshalb keine Schritt-für-Schritt-Lösungen für Adventures und auch keine Hilfen zu brandneuen Spielen. Dank vieler schneller Leser hätten wir schon eine Ausgabe nach dem Test von »The Bard's Tale II« die ersten Dungeon-Pläne veröffentlichen können, haben sie aber dann einige Monate auf Eis gelegt. Wenn ein Spiel schon eine Weile auf dem Markt ist, kann es wohl kaum schaden, ein paar Tips zu veröffentlichen. (hl)

1 Jahr Spiele-Sonderteil — ein Ende ist nicht abzusehen

Wizball-Kontroverse

Ich halte »Wizball« auch für das absolute Superspiel. Eigentlich müßte jemand mal Ocean sagen, daß sie wieder den Durchblick haben, denn »Mutants« war ja auch nicht zu verachten. Und noch was muß ich loswerden: Ich kann mich anhand eurer Zeitschrift recht gut orientieren. Tut alles, daß es so bleibt! (Bodo Bäckel, Berlin)

Vielen Dank für das Lob. Daß man bei Wizball aber auch anderer Meinung sein kann, zeigt der folgende Brief:

Als ich »Defender of the Crown« bei meinem Freund auf dem Amiga 'zockte', fragte ich mich, warum dieses Spiel nicht mehr als 47 Punkte in der Gesamtwertung erreichte. Nach meiner Meinung müßten es mindestens 80 Punkte sein. Danach las ich auch den Wizball-Test in Ausgabe 8/87. Nachdem ich mir das Spiel angesehen hatte, war ich sehr empört über eure Bewertung. Vergleicht doch einmal die Wizball-Grafik mit der Grafik von »The Pawn«, »Uridium«, »Delta« und so weiter. Dann werdet ihr feststellen, daß sie nur 50 bis 60 Punkte verdient. Werdet ihr eigentlich von Software-Firmen (wie Ocean) für überbewertete und schlecht gemachte Spiele bezahlt?

(Michael Budde, Herne)

Es wird immer wieder vorkommen, daß ein Leser eine andere Wertung für ein Spiel geben würde als unsere Tester. Das läßt sich einfach nicht verhindern, da hier viele subjektive Gesichtspunkte eine Rolle spielen. Und die Gesamtwertung von Defender of the Crown ist auf das langfristig gesehen dünne Spielprinzip zurückzuführen, das rasch langweilt. Da kann auch die bombastische Grafik nicht darüber hinwegtäuschen.

Daß man ausgerechnet uns vorwirft, von Firmen bestochen zu werden, hat mich sehr überrascht. Überleg mal, Michael, wie viele Ocean-Spiele wir schon als schlecht bewertet haben. »Knight Rider« wurde gar von unserer Redaktion zum größten Flop des Jahres 1986 gewählt. Spätestens hier wirkt Dein Vorwurf ein wenig unlogisch.

Wir nehmen unsere Aufgabe bei den Spiele-Bewertungen sehr ernst. Deshalb hat uns dieser Vorwurf berührt. Aber gerade bei Wizball sind wir uns sicher, das Spiel keinesfalls überbewertet zu haben. Wir haben im Redaktionskreis noch einmal über die Wertungen diskutiert und halten die 92 für die Grafik der C 64-Version nach wie vor für berechtigt. Dazu noch ein paar technische Anmerkungen von unserem C 64-Experten Boris Schneider:

Wer sich mit dem C 64 auskennt und auch schon mal programmiert hat, wird den Wizball-Autoren seine Anerkennung aussprechen müssen. Schließlich sind die Grafiken aller acht Level sowie Hunderte von Sprites stets im Speicher, ohne daß ein einziges Mal nachgeladen werden muß. Alleine die Animation zu Beginn des Spiels, bei der der Wizball scheinbar aus dem Nichts auftaucht, benötigt über ein Dutzend Sprites und damit schon beinahe ein KByte Speicher. Dazu kommen einige der besten Melodien und Soundeffekte, die je für den C 64 programmiert wurden (schon mal die Musik bei der High-Score-Liste gehört?) und die auch stapelweise Speicherplatz schlucken. Zusätzlich mußte auch noch das Programm selbst Platz finden, das dank des komplizierten Spielprinzips und vieler technischer Tricks (zahlreiche Rasterinterrupts, Sprites im Bildschirmrahmen, Soft-Scrolling) sehr umfangreich ausgefallen ist. Ich glaube, daß sich aus dem C 64 technisch nicht mehr herausholen läßt. (hl/bs)



Billigspiel-Diskussion

Zum Thema »Billigspiele« haben uns eine Reihe interessanter Zuschriften erreicht. Nachfolgend findet ihr Auszüge aus den ersten Leserbriefen zu diesem Thema. Vielen Dank an alle, die uns deswegen geschrieben haben. (hl)

Da ich grundsätzlich keine Raubkopien benutze, kaufe ich mir manchmal ein Billigspiel, da mir für die wenige Zeit, die ich spiele, die normalen Programme zu teuer sind. Dabei achte ich drauf, möglichst vor dem Kauf einen Testbericht über die entsprechende Software gelesen zu haben. Ich kopiere allerdings die gekauften Programme auf Diskette um, um nicht jedesmal die langsame Datasette benutzen zu müssen. Ich finde die Idee der Billigspiele sehr gut, weil man sich doch leichter mal etwas Neues kaufen kann, als bei den normalen, teuren Spielen. Außerdem sind die meisten mir bekannten Billigspiele auch nicht unbedingt schlechter als ihre teuren Gegenstücke. Was mich stört, ist die Kassette. Ich persönlich würde gerne 5 Mark mehr ausgeben, wenn ich dafür eine Diskette bekäme.

(Thorsten Simons, Markgröningen)

Ich stehe Billigspielen eigentlich positiv gegenüber, nur muß halt auch die Qualität stimmen; das ist für mich der wichtigste Faktor. Ich erwerbe die Billigspiele in den Computer-Abteilungen der großen Kaufhäuser. Ich sehe mir die Bildschirmfotos auf der Rückseite der Spiele an und kaufe dann eines, das mir zusagt. Einen großen Nachteil haben die Billigspiele für meinen CPC: Sie sind ausschließlich auf Kassette zu haben, mit zum Teil unerträglichen Wartezeiten. Deshalb kann ich verstehen, wenn man die Software von einem Freund kopiert, der sie auf Diskette hat.

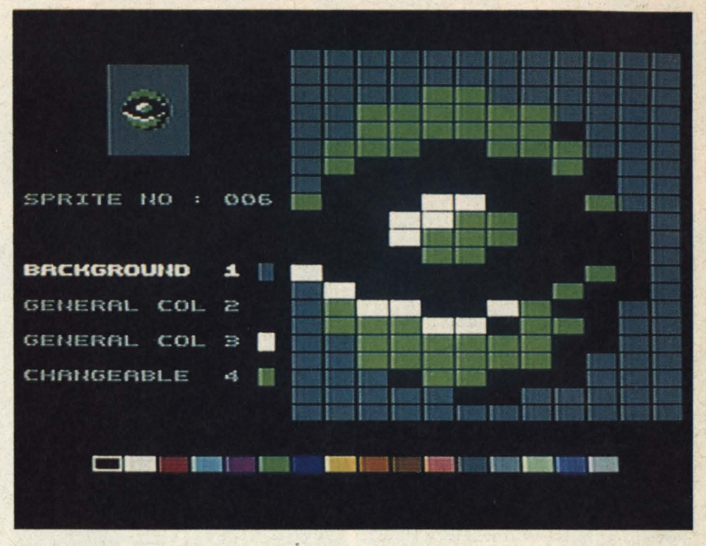
(Roland Kleef, Jüchen)

Action-Spiele selbst gestrickt

Die Schöpfer von »Wizball« haben an alle Nicht-Programmierer gedacht, die gerne mal ein Action-Spiel selber machen wollen.

Abgekürzt nennt sich das neue Projekt »SEUCK«, ein Name, der eher an ein herzhaftes Schluchz-Geräusch als an ein Computer-Programm erinnert. Ausgeschrieben nennt sich das gute Stück »Shoot 'em up Construction Kit«: Eine Art Baukasten, mit dem jeder rassige Action-Spiele selber entwerfen kann. Das Construction Kit soll Ende Oktober in einer deutschen Version für den C 64 erscheinen, die etwa zwischen 50 Mark (Kassette) und 65 Mark (Diskette) kosten wird. Zu Redaktionsschluß lag uns leider noch nicht das fertige Programm, aber eine Demo-Version vor, die einen vielversprechenden Eindruck machte.

Dank vieler Menüs und Joystick-Steuerung ist das Construction Kit recht benutzerfreundlich. Das ist auch nur logisch, denn schließlich ist es für alle gedacht, die selber keine sehr guten Programmier-Kenntnisse haben — Einsteiger inbegriffen. Man wird mit dem Programm scrollende Schießspiele im Stil von »Xevious«, »Slap Fight« & Co. selber gestalten können. Dazu gibt es verschiedene Programm-Teile: Editoren für Sound-Effekte, Sprites, Zeichensatz und Hintergrundgrafik sind mit von der Partie. Diverse Spiel-Parameter (wie viele Punkte gibt es für das Abschießen eines Sprites, in welchen Formationen greifen die Raumschiffe an etc.) können auch beliebig manipuliert werden. Neben dem Construction Kit findet man auf der Kassette beziehungsweise Diskette vier Demo-Spiele, die alle mit diesem Programm geschrieben wurden.



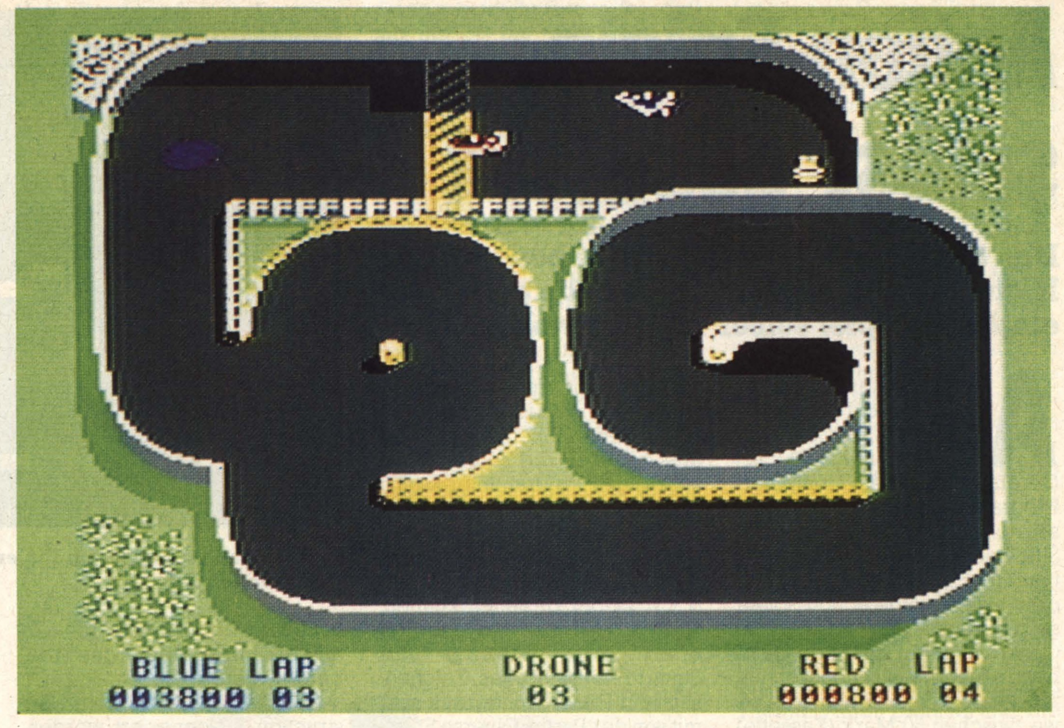
Action-Spaß im Eigenbau: Ein erstes Bild vom »Shoot 'em up Construction Kit«

Alle Spiele, die mit dem Construction Kit generiert werden, sind alleine lauffähig. Das Copyright des Spiels liegt auch beim Anwender. Einzige Einschränkung von seiten der Autoren des Construction Kits: Es soll im Programm erwähnt werden, daß es ein »SEUCK«-Zögling ist. Wer also ein kerniges Ballerspiel mit dem Construction Set schreibt, kann es dann an eine Softwarefirma verkaufen.

Leider stand noch nicht fest, ob man in die Spiele auch Extra-Waffen einbauen oder High-Score-Listen nach eigenen Wünschen gestalten kann. Weitere Einzelheiten folgen in unserem Test-Bericht. Dieser erscheint, sobald die Programmierer mit dem Construction Kit fertig sind. (hl)

Super Sprint

Ein heißes Autorennen aus der Spielhalle gibt jetzt auch auf Heimcomputern Gas: Steigen Sie ein bei »Super Sprint«.



Brrrrrum! Ein Wagen erreicht bei der C 64-Version von »Super Sprint« das Ziel

Der ehemalige österreichische Formel-I-Weltmeister Niki Lauda erlärte einst seinen Rückzug aus dem Rennsport damit, daß es ihm zu dumm sei, dauernd mit einem Auto im Kreis zu fahren. An diesen Satz muß man unwillkürlich denken, wenn man den Spielautomaten »Super Sprint« zum ersten Mal sieht, dessen Heimcomputerumsetzungen jetzt vorliegen. Bis zu drei Spieler gleichzeitig können hier ihr Grand-Prix-Talent auf Rennpisten erproben. Da man die Rennpisten nur von oben sieht, sind die Autos zwangsläufig recht klein geraten. Ein computergesteuertes Auto fährt auch mit. Finden sich weniger als drei Spieler ein, übernimmt der Computer auch die restlichen Wagen.

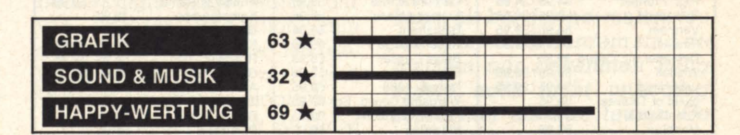
Super Sprint bietet acht verschiedene Rennstrecken. Alle Spieler bleiben solange im Rennen, bis ein Computer-Auto ein Rennen gewinnt. Dann heißt es »Game over« und man darf sich in der High-Score-Liste eintragen. In erster Linie geht es darum, einen Computer-Sieg zu verhindern. Wer außerdem vor seinen menschlichen Kontrahenten ins Ziel kommt, kassiert eine Handvoll Extra-Punkte.

Bei einigen Strecken kann man Abkürzungen nehmen. Es gibt sogar Schleichwege, die immer nur für ein paar Sekunden lang passierbar sind, bevor sie von einer Barriere wieder verschlossen werden. Wasserpfützen verlangsamen die Fahrt eines Rennwagens und Öllachen bringen ihn ganz schön ins Schleudern. Nun zu den erfreulichen Überraschungen: Ab und zu taucht eine Zahl auf der Piste auf. Fahren Sie einfach über sie, um entsprechend viele Punkte zu kassieren. Goldene Schraubenschlüssel sind noch praktischer: Wenn Sie mindestens drei Stück aufsammeln, dürfen Sie nach dem Rennen Ihren Wagen besser ausrüsten. Als Extras stehen schnellere Beschleunigung, höhere Geschwindigkeit und eine empfindlichere Lenkung zur Auswahl. Jede Verbesserung steht in fünf Qualitätsstufen zur Verfügung. Wer glaubt, bereits ein gut ausgerüstetes Auto zu haben, kann sich statt eines Zusatzteils auch einen Punktebonus schenken lassen.

Beim Spielautomaten wird Super Sprint mit Gaspedal und Lenkrad gesteuert. Auf solchen Luxus muß man bei den Computer-Umsetzungen leider verzichten. Die C 64-Version unterschlägt außerdem den vierten Wagen. Es können auch nur zwei Spieler gleichzeitig gegen einen Computer-Gegner antreten. Bei der Atari ST-Umsetzung können drei Rennfahrer gleichzeitig gegen ein Computer-Auto um die Wette flitzen. (hl)

Ein erstes Bild der Atari ST-Umsetzung, von der uns bis zum Redaktionsschluß noch keine fertige Version vorlag

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)



Heinrich: »Hat was für sich«

Auf den ersten Blick sah mir Super Sprint nach einer kleinen Katastrophe aus. Technisch ist das Programm auf dem C 64 nicht allzu gut gelungen. Die Grafik ist allenfalls befriedigend und der Sound kläglich. Das unkomplizierte Programm spielt sich aber ganz gut: Die Rennen verlaufen sehr dramatisch, die Extras für das Auto machen sich deutlich bemerkbar und wenn man alle Strecken gemeistert hat, geht es wesentlich schwieriger wieder von vorne los.

Vor allem, wenn zwei Leute gleichzeitig spielen, ist Super Sprint eine spaßige Sache. Auch alleine kann das Programm unterhalten, doch die langfristige Motivation ist dann etwas dürftig. Sehr gespannt bin ich auf die ST-Umsetzung, deren Vorab-Version bereits sehr gut aussieht.

Boris: »Abgefahren«

Sind wir alle doch mal ganz ehrlich: Das Spielprinzip von Super Sprint ist nicht das intelligenteste. Immer geht es im Kreis herum, zur Auflockerung gibt es noch ein paar Extras. Spielt man alleine, ist das Ganze ein auf Dauer langweiliger Geschicklichkeits-Test. Wenn aber zwei oder gar drei (ST-Version) Personen gegeneinander fahren, macht auch ein einfaches Spiel wie Super Sprint einen Heidenspaß.

Die C 64-Version ist technisch keine Glanzleistung. Grafik und Sound hätten durchaus etwas besser ausfallen können; außerdem sind die Autos bei der C 64-Version zu groß geraten. Die Demo-Version der ST-Umsetzung konnte uns in grafischer Hinsicht jedoch begeistern; man kann sie fast mit dem Automaten verwechseln.

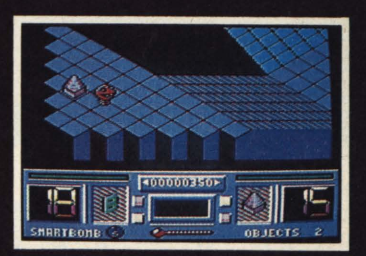


Wir schreiben das Jahr 2379.
Die Energieversorgung der Erde kann nur mühsam aufrechterhalten werden. Die Katastrophe ist nahe…

Doch die Weltraumforschung gibt nicht auf.

Sie bekommen den Auftrag, die 5 Ebenen des kosmischen Stromgitters zu vernetzen.

3 ZMX-Allzweckroboter sind Ihre einzige Hilfe…





Ausgefeiltes 3-D-Scrolling

Blitzschnelle Arcade-Action

Mit deutscher Anleitung

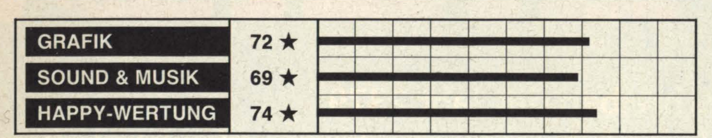
Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen



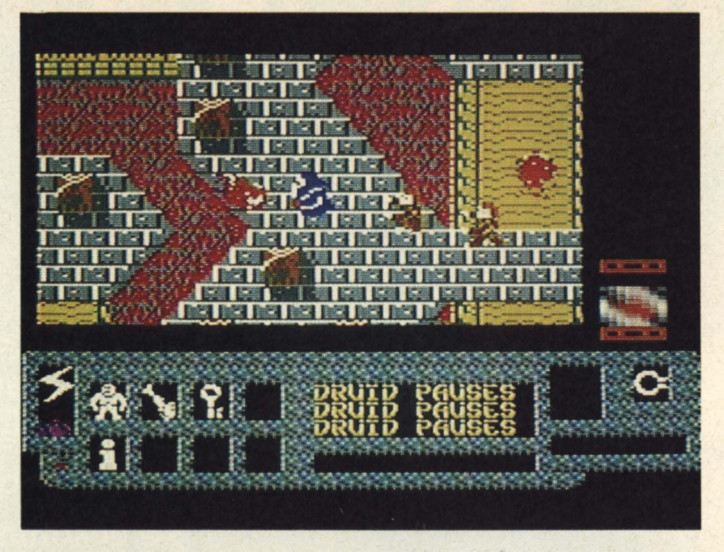


Druid II: Enlightenment

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)



GRAFIK	72 ★
SOUND & MUSIK	69 ★
HAPPY-WERTUNG	74 ★



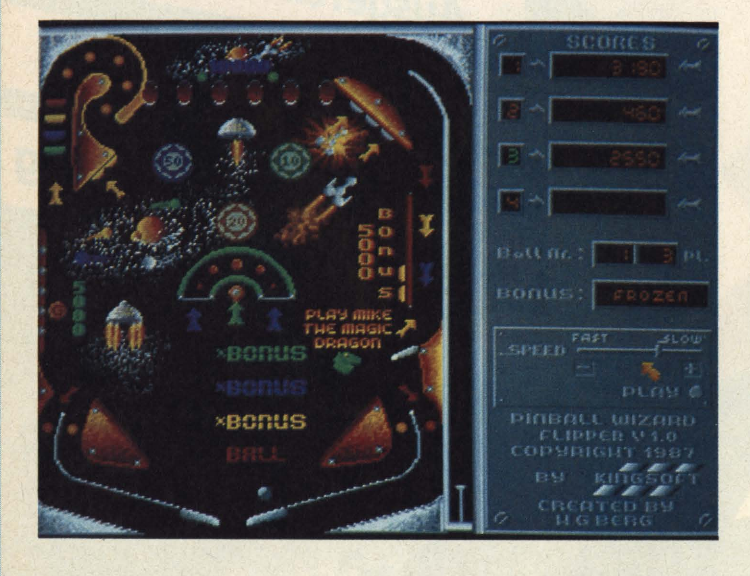
Na, wer kennt noch den Druiden Hasrinaxx? Vor ziemlich genau einem Jahr gab er als Hauptfigur bei »Druid« sein Computerspiel-Debut. Und da dieses Action-Spiel, das entfernt an »Gauntlet« erinnert, sehr erfolgreich war, ist jetzt ein Nachfolger erschienen. Bei »Druid II: Enlightenment« kehrt der Oberdämon aus dem ersten Teil zurück, gegen dessen Schergen unser Held erneut antritt.

Auf den ersten Blick gibt es kaum Unterschiede zwischen Vorgänger und Nachfolger. Der Druide wird vom Spieler durch verschiedene Landschaften gesteuert und dabei dauernd von Monstern angegriffen, die man mit magischer Energie abschießen kann. Es gibt aber besonders harte Brocken, die erst nach mehreren Treffern aufgeben. Der Monsternachschub hält ständig an, so daß man kaum einen Augenblick lang Ruhe hat.

Der wesentlichste Unterschied gegenüber Druid ist das erheblich erweiterte Magie-System. Bei Druid II gibt es 32 verschiedene Zaubersprüche, die man im Lauf des Spiels aufsammeln kann. Einige Beispiele: Herbeizaubern von Feuer- und Wasserwänden, alle Monster werden bei Berührung eine Zeitlang vernichtet, der Druide wird eine Weile unsichtbar oder erhält einen Panzer, kann teleportieren oder einen Helfer herbeibeschwören und zwar eines von vier Elementarwesen. Diese Helfer können auch von einem zweiten Spieler gesteuert werden und blocken Angriffe auf den Druiden ab. Zu zweit wird das Programm leichter und unterhaltsamer. (hl)

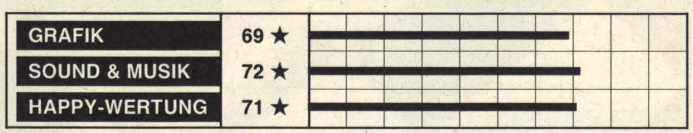
Heinrich: »Die Magie macht's«
Die Ähnlichkeiten zwischen Druid und Druid II sind wirklich frappierend. Doch zum Glück hat sich der Programmierer ein paar tolle Zaubersprüche ausgedacht, die diesem Ballerspiel eine strategische Note geben. Spielt man zu zweit, macht das Programm besonders viel Spaß. Alte Druid-Fans werden nicht enttäuscht sein, obwohl der Grafik ein paar Verschönerungen nicht geschadet hätten.

Anatol: »Wer schafft das?«
Bezauberndes für alle Freunde von Druid: Der Nachfolger ist ein flottes Schießspiel mit verschiedenen taktischen Elementen. Außerdem ist das Magie-System bei Druid II wesentlich verbessert worden. Schleierhaft ist mir allerdings, wie man das Spiel allein schaffen soll. Es wird in höheren Leveln derart schwer und hektisch, daß man alle guten und bösen Geister beschwören muß, um zu überleben.



Pinball Wizard

Amiga
49 Mark (Diskette)



GRAFIK	69 ★
SOUND & MUSIK	72 ★
HAPPY-WERTUNG	71 ★

Wer sich keinen echten Flipper leisten kann, dem bleibt immer noch ein Computer-Flipper als preiswerte Alternative. Das erste Programm dieser Art für den Amiga liegt nun vor: Mit »Pinball Wizard« wird Ihr Wohnzimmer zur reinsten Spielhölle. Bis zu vier Spieler dürfen hier abwechselnd ihr Glück versuchen.

Mit Hilfe von zwei großen und einem kleinen Flipper müssen Sie die Kugel möglichst lange im Spiel halten und dabei Punkte sammeln. Durch geschickte Steuerung lösen Sie verschiedene Zusatzfunktionen aus. Wenn zum Beispiel am linken Bildschirmrand alle fünf Buchstaben aufleuchten und das Wort »Amiga« bilden, wird der Kugelfang in der Mitte des Spielfeldes aktiviert. Durchläuft eine Kugel diese Halbröhre, bleibt sie in der Mitte stecken, und man erhält einen zusätzlichen Ball. Wird nun der Punkt unterhalb des Halbkreises angeschossen, verläßt die andere Kugel die Röhre wieder und plötzlich sind zwei Bälle im Spiel. Die im Kugelauslauf verborgenen Magnetfelder können erst dann eingesetzt werden, wenn jeweils drei Fahnen im oberen Teil des Flippers angeschossen wurden. Außerdem kann man den Multiplikator für die Bonus-Punkte hochtreiben.

Das Programm nutzt erfreulicherweise die gesamte Pal-Auflösung des Amigas aus. Während des Spiels erklingen digitalisierte Soundeffekte und eine Hintergrundmusik. Letztere kann man auch abschalten. Eine High Score-Liste, die auf Diskette gespeichert wird, ist auch mit von der Partie. (mg)

Martin: »Reife Leistung«
Endlich ein toller Flipper für den Amiga. Die Simulation der Kugelbewegungen ist dem Programmierer ziemlich gut geglückt und mit den gelungenen und vor allem passenden Soundeffekten kommt beim Spielen richtig Stimmung auf. Zwar verdrängt Pinball Wizard meinen Lieblingsflipper »David's Midnight Magic« nicht vom ersten Platz, doch was nützt einem Amiga-Besitzer schon ein C 64-Spiel.

Heinrich: »Flotter Flipper«
Computer-Flippern stehe ich eigentlich sehr skeptisch gegenüber, weil der Spielablauf größtenteils vom Zufall abhängt. Pinball Wizard ist aber so clever gemacht, daß er mich zu längeren Flipper-Sessions verführen kann. Die schön gezeichnete Grafik und die Digi-Sounds können überzeugen. Schade, daß kein Construction Set dabei ist. So droht die Flipperei im Lauf der Zeit etwas langweilig zu werden.

Vermeer

Atari ST (C 64, Schneider CPC)
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)



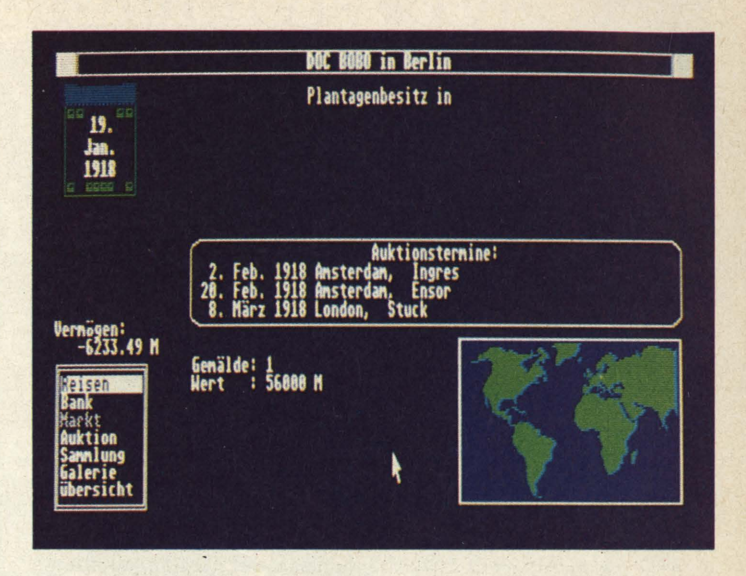
Europa 1918. Während der Krieg tobt, hat Ihr Onkel Walther von Grünschild eine bedeutende Gemäldesammlung zusammengerafft. Leider wurde sie vor kurzem gestohlen und ist jetzt über die ganze Welt verteilt. Zu allem Überfluß eröffnet Ihnen Ihr Onkel, daß Sie nur dann erben, wenn Sie sich als Wirtschaftsexperte und Kunstsammler als würdiger Nachfolger erweisen. Also schnappen Sie sich schleunigst Ihre letzten 50000 Mark und sausen auf die nächste Auktion.

Aber auch andere Leute haben ein Interesse an der Kunst: da gibt es einen Fälscher mit dem »Künstlernamen« Vico Vermeer, der Ihnen gefälschte Bilder unterjubelt.

Um zu Geld und damit zu Gemälden zu kommen, müssen Sie reisen und handeln. Dazu stehen Ihnen verschiedene Märkte wie Kaffee, Tabak oder Tee zur Verfügung. Außerdem werfen Plantagen eine Menge ab. Wenn Sie extrem knapp bei Kasse sind, können Sie auch mal ein erworbenes Bild verscherbeln.

»Vermeer« hält sich eng an die damalige Geschichte. Da kann es schon mal passieren, daß während der Weltwirtschaftskrise sich das ganze Vermögen, das man in Dollar angelegt hat, in Wohlgefallen auflöst. Spätestens nachdem man das zweite oder dritte Mal pleite gegangen ist, merkt man sich die Daten. Dann ist man gegen historische Schicksalsschläge gewappnet.

Als schöne Beilage findet man in der Packung Mini-Reproduktionen aller Gemälde. Anleitung und alle Bildschirmtexte sind bei Vermeer übrigens in Deutsch. (al)



Anatol: »Geschmackssache«
Um ehrlich zu sein: ich finde es ziemlich öde, mit Dollars, Kaffee oder Aktien zu handeln. Vermeer ist noch das beste Programm in dieser Sparte; es hat sogar einige richtige gute Ideen wie die Gemäldesammlung oder den historischen Abriß. Wer Wirtschaftssimulationen mit dem Spielprinzip »Billig kaufen und teuer verhökern« schätzt, wird mit Vermeer bestens bedient. Ich mag's nicht besonders.

Heinrich: »Hanse 2?«
Der Autor von Hanse hat wieder zugeschlagen. Vermeer gefällt mir besser als das Vorgänger-Spiel, was aber nicht viel zu sagen hat. Die Grundidee ist gut, wird aber durch abenteuerliche Kombinationen (Bilder, Aktien, Kaffee) verwässert. Die Grafik ist zweckmäßig, das Spielprinzip schwach. Wer diese Art von Spiel mag, dem seien lieber »Earth Orbit Stations« oder »Airline« empfohlen.

Mega Apocalypse

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



In unserem unendlich großen Universum gibt es schrecklich viele Planeten. Träumen Sie auch manchmal davon, sich einfach ein Raumschiff zu schnappen und hunderte von neuen Planeten zu entdecken? Und was machen Sie, wenn Sie einen gefunden haben? Klar, die Laser werden angewärmt und dann zerblasen Sie den Planeten, ach was, ganze Sonnensysteme zu Sternenstaub.

Das Computerspiel »Mega Apocalypse« gibt Ihnen dazu mehr als genug Gelegenheit. Es lehnt sich stark an das jetzt fast zwei Jahre alte »Crazy Comets« an, das vom gleichen Programmierer stammt. Sie steuern ein dreieckiges Raumschiff über den Bildschirm, auf dem sich Planeten in verschlungenen Bahnen bewegen.

Ist ein Planet noch klein, genügt meistens ein Schuß zur Vernichtung. Doch die Planeten wachsen schnell und sobald sie ihre volle Größe erreicht haben, müssen Sie mehrere Dutzend Treffer zur Zerstörung landen. Haben Sie genügend Planeten vernichtet, gelangen Sie in den nächsten Level.

Bevor aber die wilden Planeten auf Sie losgelassen werden, haben Sie die Chance, einige Extras einzusammeln. Diese verleihen Ihnen mehr Feuerkraft, höhere Geschwindigkeit, lassen Ihr Raumschiff rotieren, spendieren massenweise Bonus-Punkte oder erlauben verschiedene Schußrichtungen.

Zwei Spieler können nacheinander oder gleichzeitig antreten; außerdem kann man miteinander spielen oder sich gegenseitig bekämpfen. (bs)

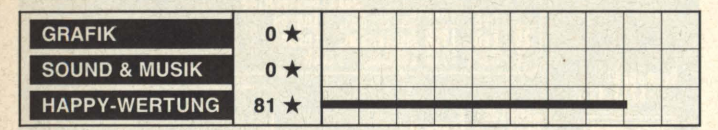


Boris: »Apokalyptische Action«
Selten war auf dem Bildschirm des C 64 so viel los wie bei Mega Apocalypse. Eigentlich handelt es sich nur um eine aufgemotzte Version von Crazy Comets, doch die technischen Effekte alleine rechtfertigen den Kauf. Grafik und Sound sind kaum besser hinzukriegen. Mega Apocalypse ist auf meiner Skala der besten Action-Spiele weit oben zu finden.

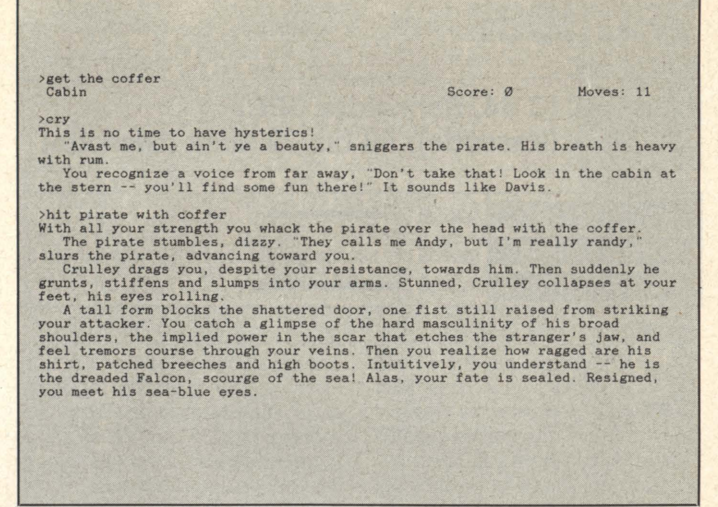
Heinrich: »Schierer Wahnsinn«
Technisch ist Mega Apocalypse eines der besten C 64-Spiele aller Zeiten. Allein der Wahnsinns-Sound ist fast schon Grund genug, sich das Programm zu kaufen. Selbst Baller-Profis werden ins Schwitzen kommen, wenn die zahlreichen superschnellen Angreifer anrücken. Sonderlich intelligent ist Mega Apocalypse ja nicht gerade, sorgt aber für furiosen Action-Spaß.

Plundered Hearts

MS-DOS (Atari XL/XE/ST, Amiga, Apple II, C 64, Macintosh, Schneider CPC)
79 bis 89 Mark (Diskette)



GRAFIK	0 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★



Adventures waren bisher die Domäne der kühnen Krieger, coolen Cops oder weisen Wizards — alles männliche Wesen. Daß hier mal etwas geschehen mußte, war ja klar. Also jetzt Schluß mit dem Machogehabe: Hier ist ein herrliches Seeräuberabenteuer mit einem Schuß Romantik, erlebt von einer waschechten Heldin.

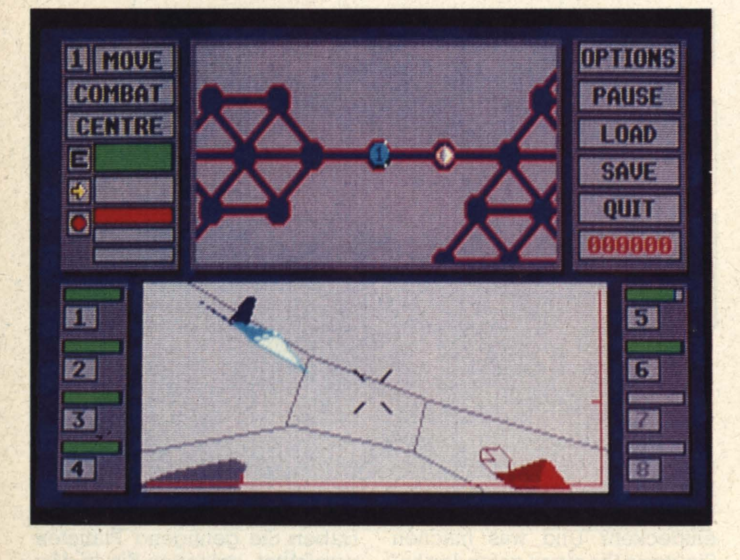
Unsere Geschichte spielt im 17. Jahrhundert. Die Tage auf dem Schoner Lafond Deux vergehen entsetzlich langsam. Sie sind auf dem Weg zu Ihrem Vater, der todkrank auf St. Sinistra liegt. Als brave Tochter haben Sie sich sofort auf den Weg gemacht. Doch plötzlich wird die öde Reise von einem fatalen Ereignis unterbrochen: Das Schiff wird von Piraten angegriffen.

Nach einem blutigen Kampf wird der Schoner gekapert und Sie gelangen in die Hände der Piraten. Doch zu Ihrem großen Erstaunen werden Sie als Gast auf dem Schiff aufgenommen. Jamison, der Kapitän der Piraten (der nicht nur gut aussieht, sondern auch noch verteufelt galant ist) eröffnet Ihnen, daß Ihr Vater nicht krank ist, aber dennoch in enormen Schwierigkeiten steckt. Das Abenteuer hat eben erst begonnen...

Die Geschichte dieses neuen Infocom-Adventures stammt aus der Feder von Amy Briggs, die die erste Frau ist, die je ein Abenteuerspiel für dieses legendäre Softwarehaus schrieb. Das Adventure ist auch für Einsteiger(innen) geeignet. Gute Englischkenntnisse sollten Sie schon haben. (al)

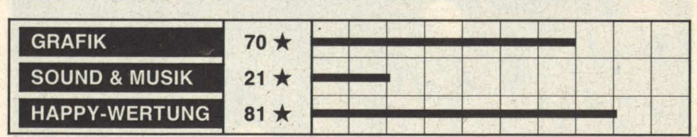
Anatol: »Weiter so, Amy«
Amy Briggs steht Ihren männlichen Kollegen bei Infocom in nichts nach: Die Story ist spritzig geschrieben, hat viel Charme, aber leider nicht allzu viele Puzzles. Trotzdem macht es einen diebischen Spaß, sich auch mal in die Rolle einer Frau zu versetzen.
Langsam komme ich mit den vielen guten Infocom-Adventures der letzten Zeit in Bedrängnis: Wer soll denn das noch alles in Ruhe lösen?

Boris: »Eine tolle Story«
Auch wenn dieses Adventure speziell für weibliche Freaks programmiert wurde, werden Infocom-Fans jeden Geschlechts hier finden, was sie bei allen anderen Programmen dieser Firma mochten. Allerdings legt Plundered Hearts mehr Wert auf Handlung und Erzählweise als auf packende Puzzle, was so manchem Adventure-Fan mißfallen wird. Eine tolle Bereicherung des Adventure-Markts.



Tracker

Atari ST (C 64, MS-DOS, Macintosh)
79 Mark (Diskette)



GRAFIK	70 ★
SOUND & MUSIK	21 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★

Boris: »Mitten im Geschehen«
ST-Tracker hat eigentlich recht einfache Regeln, aber dank eingebauter Künstlicher Intelligenz des Computer-Gegners ergeben sich stets packende, komplexe Schlachten, bei denen der ungeübte Mensch oft den kürzeren zieht. Der größte Pluspunkt von Tracker ist aber die unheimlich gute Spielatmosphäre, die wirklich den Spieler in das Geschehen einbezieht. Mir macht es viel Spaß!

Martin: »Eine ansprechende Mischung«
Tracker ist wieder mal so ein Spiel, an das ich mich erst gewöhnen mußte. Beeindruckend finde ich die Verknüpfung von Strategie und Aktion (schnelle 3D-Grafik). Nach einiger Spielzeit kommt ein regelrechtes »Tracker-Feeling« auf. Dazu trägt auch die gute Benutzerführung bei: Praktisch alle Befehle kann man über die Maus eingeben. Ein gelungenes Programm.

Aufmerksame Leser werden stutzen, denn das Spiel »Tracker« wurde von uns schon einmal in Ausgabe 1/87 getestet. Die jüngst erschienene Atari ST-Version wurde jedoch komplett neu programmiert und hat mit dem C 64-Tracker nur wenig gemeinsam. Die Unterschiede beginnen schon bei der total neu geschriebenen Hintergrundstory, die dem Programm in Form eines Romans beiliegt. Diesmal sind Sie nicht der Retter des Universums, sondern der Star einer Fernseh-Show.

Sie steuern bis zu acht Raumschiffe gleichzeitig durch ein Labyrinth von langen Schächten, genannt »Tracks«. Das System der Tracks bildet aus der Luft gesehen sieben große Sechsecke. In der Mitte des innersten dieser Sechsecke befindet sich ihr Ziehl — der Zentralcomputer. Um diesen Computer zu beseitigen benötigen Sie eine spezielle Bombe. Diese Bombe müssen Sie sich also in heißen Action-Sequenzen erkämpfen, die an »Starglider« erinnern und nichts mit den müden Action-Szenen der C 64-Version gemeinsam haben.

Neben der Action kommt auch die Strategie nicht zu kurz. Auf einer großen Landkarte müssen Sie Ihre bis zu acht Raumschiffe strategisch günstig verteilen, können mehrere Angriffe gleichzeitig planen und auch Taktiken zur Verteidigung angeschlagener Gleiter entwickeln.

Die Atari ST-Version läuft sowohl mit einem Farb- wie mit einem Monochrom-Monitor, funktionierte aber nicht mit dem neuen Blitter-TOS und läuft deshalb auf keinem Mega-ST. (bs)

Solomon's Key

Schneider CPC (Atari ST, C 64, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 bis 69 Mark (Diskette)





Versetzen Sie sich in ein Zeitalter voller Geheimnisse und Mythen. In ein Land, das von dem legendären Schatz des König Solomon regelrecht verzaubert ist und auch Sie in seinen Bann zieht. 20 Räume, die es ganz schön in sich haben, trennen Sie von unschätzbaren Reichtümern.

In jedem Zimmer finden Sie einen Schlüssel, der das Tor zum nächsten Level öffnet. Pech für Sie, daß genau dieses verschiedene Monster verhindern wollen. Da der begehrte Schlüssel meist in luftiger Höhe hängt, reichen Ihre Sprungkräfte nicht, ihn vom Boden aus zu ergattern. Doch zum Glück haben Sie die Kraft, Steinblöcke entstehen und wieder verschwinden zu lassen. Sie können sich praktisch ihren eigenen Weg zum Ziel bauen und sogar Feinden durch das Setzen von Felsen den Weg versperren. Da die Spielfelder teilweise auch aus solchen Felsen bestehen, liegt es in Ihrer Macht, deren Aussehen zu verändern. Manchmal verbirgt sich unter den Felsblöcken sogar einer von 22 Bonusgegenständen. Einige sorgen für Bonus-Punkte, andere schenken Ihnen einen Feuerball, mit dem man die Monster vernichten kann. Da jeder Raum komplett auf dem Bildschirm dargestellt wird, ist kein Scrolling nötig.

»Solomon's Key« erinnert von der Spielanlage her an »Boulder Dash«. Es ist auch eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel. Die ersten Level sind recht einfach, doch ab Raum fünf wird es ziemlich verzwickt. Taktik wird teilweise wichtiger als Joystick-Geschick. (mg)

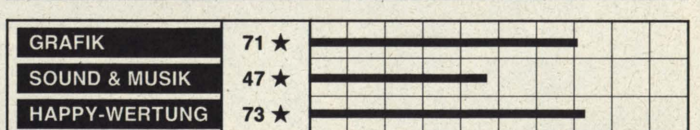
Martin: »Fröhliches Grübeln«
Solomon's Key ist eine fantastische Mischung aus Action- und Denkspiel. Wenn man mal zu spielen angefangen hat, kommt man schwer wieder davon los. Das Tolle daran ist, daß man ähnlich wie bei Boulder Dash erst tüchtig grübeln muß, wie man denn am geschicktesten zum Schlüssel gelangt. Die Idee mit den Steinblöcken, die man beliebig setzen und verschwinden lassen kann, ist super.

Heinrich: »Sehr clever«
Die Grafik hätte man bei der CPC-Version etwas schöner machen können und mehr als »nur« 20 Bilder würde ich mir auch wünschen. Doch ansonsten hat mich das Programm begeistert. Das Spielprinzip ist Klasse; eine unglaublich fesselnde Mischung aus Taktik und Action. Wer ein originelles Geschicklichkeits-Spiel und gleichzeitig etwas Denkfutter sucht, wird von Solomon's Key sehr angetan sein.



The Dungeon

C 64 (Atari XL/XE)
79 Mark (Diskette)



Nach langer Wartezeit ist endlich der Nachfolger zum Rollenspiel »Alternate Reality: The City« erschienen. Nachdem es vor Jahresfrist noch hieß, daß der zweite Teil namens »The Dungeon« nur zusammen mit The City lauffähig ist, hat man sich nun doch eine freundlichere Lösung einfallen lassen. The Dungeon ist ein eigenständiges Programm; man muß also den Vorgänger nicht gespielt haben, um sich an den Nachfolger zu wagen. Man kann aber einen Charakter (Spielfigur) aus The City zu The Dungeon transferieren.

The Dungeon ist ein Fantasy-Rollenspiel, das ein wenig an »The Bard's Tale« erinnert. Sie steuern einen Charakter, der ein unterirdisches Labyrinth erforscht. Das Dungeon besteht aus vier Etagen. Die oberste ist imposante 64 mal 64 Felder groß, die zweite 32 mal 32, die dritte 16 mal 16 und der unterste Abschnitt umfaßt 8 mal 8 Felder.

Die scrollende 3D-Grafik und das Charakter- und Kampf-System erinnern an The City, doch der Nachfolger hat auch einige Neuerungen parat. Es gibt jetzt zum Beispiel eine umfangreiche Zauberspruch-Liste, verschiedene Missionen, logische Rätsel und natürlich Monster in rauhen Mengen. Wenn Sie Pech haben, leidet Ihr Charakter unter Flüchen und Krankheiten.

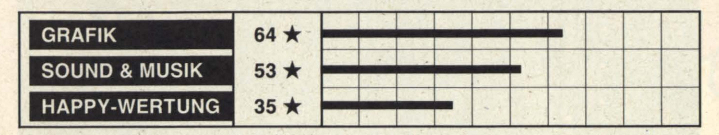
Die vielen Details des Spiels wie Waffen, magische Gegenstände, andere Spielfiguren etc. sind im ausführlichen, englischen Handbuch sehr schön erklärt. In ihm findet man auch eine praktische Hilfe zum Kartografieren der ersten Dungeon-Etage. (hl)

Heinrich: »Viel Fummelei«
The Dungeon hat spielerisch wesentlich mehr zu bieten als sein Vorgänger. Doch die Benutzerfreundlichkeit läßt leider zu wünschen übrig. Man wird durch unübersichtliche Menüs und ständige Diskettenwechsel mitunter ganz schön genervt. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein gutes Rollenspiel geboten, das durch viele Details, Komplexität und Abwechslung insgesamt überzeugen kann.

Anatol: »Steigerung«
Technisch hat sich gegenüber The City viel verändert: Die Grafiken sind detailreicher, die Sprites nicht mehr gar so häßlich, die Musik ist besser und sogar ein ausgefeiltes Magiesystem steht dem Spieler zur Verfügung. Insgesamt kann man sagen, daß The Dungeon über dem Durchschnitt liegt, aber es fehlt das letzte Quentchen Spielwitz. Trotzdem bin ich schon auf die nächsten Teile gespannt.

Tai-Pan

Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)

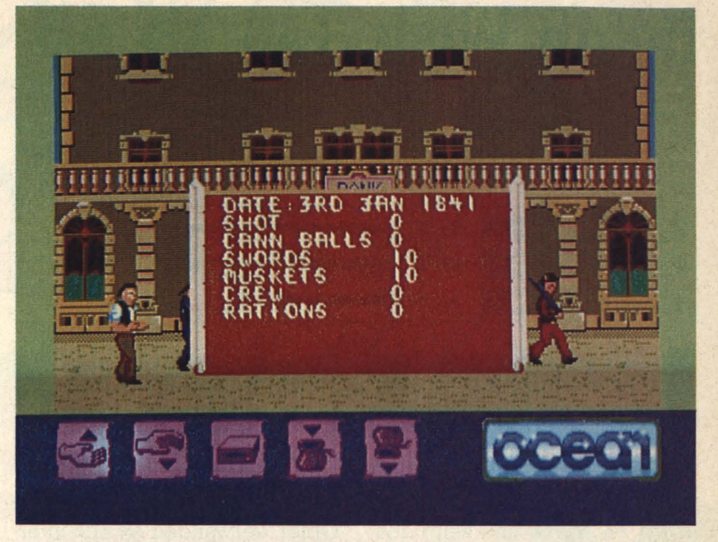


GRAFIK	64 ★
SOUND & MUSIK	53 ★
HAPPY-WERTUNG	35 ★

Erst kam das Buch, dann der Film und nun — mit einigen Wochen Verspätung — das Spiel: »Tai-Pan« ist die Software-Umsetzung des gleichnamigen Romans von James Clavell.

Wir befinden uns im China des frühen 19. Jahrhunderts. Sie sind ein Abenteurer, der es durch Handel zu einer Menge Geld und zum Titel Tai-Pan (»Höchster Führer«) bringen will. Sie beginnen in der Stadt Kanton und müssen erst einmal zu einem Schiff und einer Mannschaft kommen. Ein freundlicher Chinese leiht Ihnen in einem Restaurant einen Batzen Geld. Nun kann man Schiff, Verpflegung, Waren und wichtige Gegenstände wie eine Seekarte kaufen und eine Mannschaft anheuern. Wem letzteres zu teuer ist, der kann auch mit einem Knüppel losziehen, um ein paar Leute zwangszuverpflichten. Damit spart man natürlich etwas Geld, aber die Wächter der Stadt sehen diesem Treiben nicht lange zu. Wer zu brutal vorgeht, wird für einen Monat ins Gefängnis geworfen. Und wer wiederum zu oft im Gefängnis landet, wird einmal zum Tode verurteilt.

Neben dem friedlichen Handel können Sie in einer Action-Sequenz auf hoher See ein anderes Schiff mit Kanonenkugeln beschießen und sogar entern. Es ist also Ihre freie Wahl, ob Sie auf legalem oder illegalem Weg Karriere machen. Je nachdem, wie erfolgreich Sie waren, werden Sie am Spielende als »Trunkenbold« oder als Tai-Pan (das Höchste aller Gefühle) eingestuft. Auf dem Atari ST kann man nur mit einem Farbmonitor sein Glück versuchen. (hl)

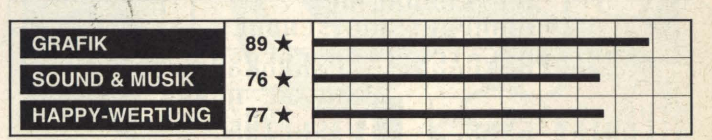


Heinrich: »Zu umständlich«
Die ST-Version ist bemerkenswert benutzer-unfreundlich: Man verläuft sich am Anfang ständig und kämpft dann mit der nervigen Benutzerführung. Die Logik hat dabei einen Schwächeanfall erlitten (Geld gibt's im Restaurant und in der Bank kauft man ein Schiff). Die Gefechtssequenzen lockern auf, können aber nicht viel retten. Ich würde mir lieber das spielerisch wesentlich bessere »Pirates« kaufen.

Boris: »Tai-Pan(ne)«
Bei Tai-Pan haben die Programmierer einige schlimme Böcke geschossen. Die Benutzerführung ist scheußlich (insbesondere bei Maus-Steuerung), der Spielfluß langsam und zäh, viel zu viel hängt vom Zufall ab, auf Dauer mangelt es an Abwechslung, und die Musik dudelt langweilig vor sich hin. Die Grafik ist über weite Strecken dürftig, aber einige einzelne Bilder sind wiederum Spitzen-Klasse.

Renegade

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



GRAFIK	89 ★
SOUND & MUSIK	76 ★
HAPPY-WERTUNG	77 ★

Sie freuen sich auf ein lauschiges Rendezvous mit Ihrer Freundin und sputen sich, um rechtzeitig den Treffpunkt zu erreichen. Inzwischen ist es Nacht geworden und die finsteren Gestalten der Großstadt rotten sich zusammen, um nette friedliche Burschen wie Sie zu überfallen. In der U-Bahn-Station wartet die erste Straßenbande: Ein Haufen grimmiger Gestalten, die auf Provokation und Gewalt aus sind. Harte Jungs auf Motorrädern. Brutale Schläger und schlecht gelaunte Damen mit Fahrradketten. Sie stehen der Übermacht alleine gegenüber. Natürlich laufen Sie jetzt nicht nach Hause, sondern nehmen es mit der ganzen Bande auf. Im wirklichen Leben ist dieser Todesmut nicht ratsam, doch im Computerspiel »Renegade« können Sie gefahrlos die Fäuste wirbeln lassen.

Fünf Levels mit unterschiedlicher Hintergrundgrafik und Gegnern warten auf Sie. In jeder Spielstufe, die einzeln nachgeladen wird, müssen Sie zunächst eine Reihe von Halbstarken besiegen, bis der Boß der Gang erscheint. Ihn müssen Sie so oft treffen, bis sein Energie-Balken aufgebraucht ist. Die Gesundheit Ihrer Spielfigur wird ebenfalls mit einem Balken angezeigt. Wird er durch Treffer von Gegnern aufgebraucht, verlieren Sie ein Leben.

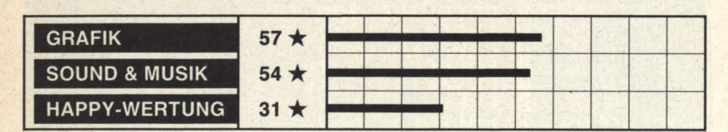
Die Steuerung erfolgt sowohl durch den Joystick als auch mit der Tastatur. Durch diese Kombination sind reizvolle Ausweich- und Kampf-Techniken möglich, durch die Renegade sich von der Mehrzahl der Kampfsport-Spiele abhebt. (hl)

Heinrich: »Starke Zweikampf-Action«
Renegade entpuppte sich nicht als das 98. langweilige Prügelspiel, sondern als rassiges Action-Programm. Spieltechnisch gehört Renegade zu den besten Programmen dieser Art und die Grafik der Schneider-Version ist eine wahre Augenweide: Hervorragend gezeichnet und flott animiert. Ein brutales, aber unterhaltsames Kampfspiel; leider ohne Zwei-Spieler-Modus.

Boris: »Wahnsinns-Grafik«
Ist es ein Amiga? Ist es ein Atari ST? Nein, es ist der gute alte Schneider CPC, der hier eine so gute Grafik auf den Bildschirm zaubert, daß man seinen Augen nicht traut. Aber auch sonst gefällt mir Renegade sehr gut. Es ist zwar »nur« ein Prügel-Spiel, aber mit intelligenter Steuerung, gewitzten Gegnern und einer Menge Spielspaß. Die Nachlade-Zeiten der Kassetten-Version sind allerdings grausam lang.

Death Wish 3

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

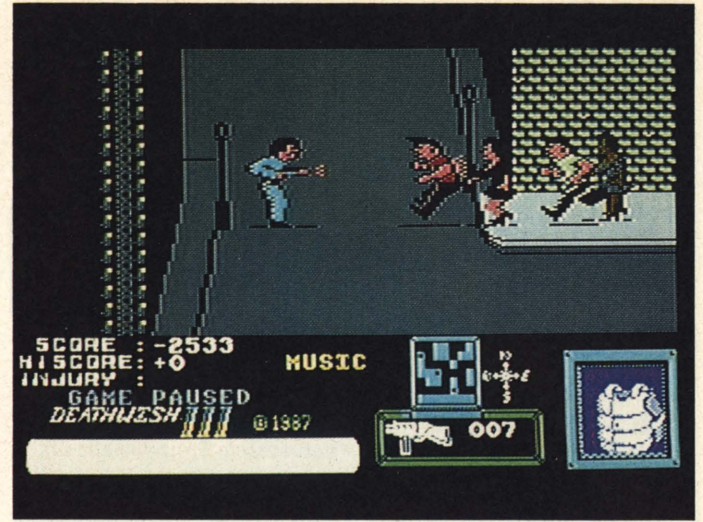


GRAFIK	57 ★
SOUND & MUSIK	54 ★
HAPPY-WERTUNG	31 ★

Lange genug sind die friedlichen Bürger von Räubern und Verbrechern terrorisiert worden. Die Polizei kann die Kriminalität nicht mehr entscheidend bekämpfen. Da greift ein Bürger selbst zur Waffe und zeigt den Schurken, was Sache ist. Wer alten Damen die Handtaschen klaut, bekommt eine Kugel in den Kopf geschossen — so ähnlich lautet jedenfalls die Philosophie von Paul Kersey, der in den »Death Wish«-Filmen (»Ein Mann sieht rot«) von Charles Bronson dargestellt wurde. Wer Im Kino vom jüngsten Werk »Death Wish 3« nicht genug bekommen konnte, darf sich im gleichnamigen Spiel nun als Joystick-Bronson versuchen.

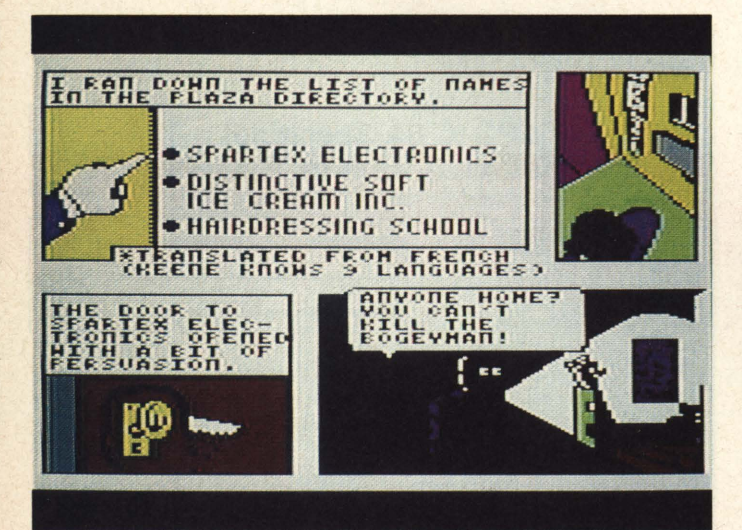
Sie steuern ein Charles-Bronson-Sprite durch die Straßen New Yorks, in denen sich mindestens so viele Verbrecher wie friedliche Passanten tummeln. Mit vier Waffenarten können Sie die Gangster umpusten: Revolver, Gewehr, MG und sogar ein Raketenwerfer stehen bereit. Erwischt man mit letzterem ein Opfer, verwandelt es sich in einen Haufen roten Matsch — auch so kann sich Liebe zum Detail äußern. Die Munition ist für jede Waffe begrenzt und kann an bestimmten Punkten in der Stadt ergänzt werden.

Für das Umnieten von Gangstern gibt es natürlich Punkte, doch wer Passanten, Ärzte oder Polizisten abschießt, bekommt Punkte abgezogen. Eine Stadtkarte hilft unserem Selbstjustiz-Fan bei der Gaunerhatz. Auf ihr werden die Standorte der Gangster-Chefs ebenso angezeigt wie die Lage von Munitions-Depots. (hl)



Heinrich: »Fehlschuß«
Death Wish 3 ist ein bemerkenswert hirnloses Computerspiel. Man läuft von Bild zu Bild und schießt munter um sich, bis man entweder sein Bildschirmleben verloren hat oder am Joystick eingeschlafen ist. Die Grafik ist gar nicht mal so übel, aber das Spielprinzip tödlich langweilig. Nichts gegen ein handfestes Action-Spiel, aber Death Wish 3 ist mir zu geschmacklos und stupide. Da gibt es wirklich besseres.

Anatol: »Unnötig brutal«
Geballer gehört ja wohl zu jedem Action-Spiel. Aber kann mir mal jemand sagen, warum man hier Menschen zu blutigen Breiklumpen schießen muß? In meinen Augen ist das nicht gerade eine sonderlich originelle Idee. Spielerisch hat dieses Programm nichts Neues zu bieten und verbreitet gepflegte Langeweile. Hat man einen Straßenzug gesäubert, geht's an der nächsten Ecke stumpfsinnig weiter.



Boris: »Eine tolle Sache«
Trotz des sehr einfachen Spielprinzips hat mir dieses Programm gut gefallen, denn die Comics sind unheimlich witzig. Schade, daß es Accolade's Comics nur in Englisch gibt, denn das schränkt die Käuferschicht doch stark ein. Aber trotz des Umfangs von sechs Disketten-Seiten und der vielen unterschiedlichen Lösungswege wird auch dieses Programm nach ein paar Tagen langweilig.

Heinrich: »Kein langfristiges Vergnügen«
Aufmachung und Spielidee sind einfach zum Verlieben. Die witzige Story nimmt sich andauernd selbst auf die Schippe und die animierte Zeichentrick-Grafik hat am Spielwitz maßgeblichen Anteil. Leider hat man das Programm nach wenigen Tagen intensiven Spielens schon gelöst, da man alle Wege durch Ausprobieren herausbekommen kann.

Accolade's Comics

C 64 (Apple II)
zirka 80 Mark (Diskette)



GRAFIK	72 ★
SOUND & MUSIK	59 ★
HAPPY-WERTUNG	70 ★

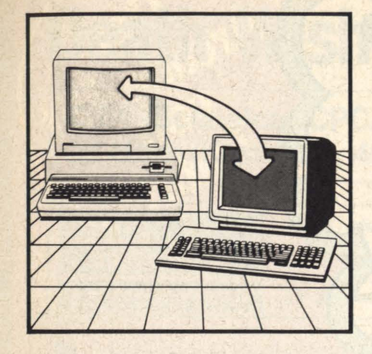
Mein Name ist Keene, Steve Keene. Ich bin ein knallharter Spion, der jetzt sogar zu seinem eigenen Comic gekommen ist. Aber dieser Comic ist anders als die Heftchen an jedem Kiosk. Er ist nämlich ein interaktiver Computer-Comic. Sie schlüpfen in meine Rolle und bestimmen mit einem Joystick den Lauf der Handlung.

Das Abenteuer beginnt in einer Tierhandlung, die in Wirklichkeit das geheime Versteck eines amerikanischen Geheimdienstes ist. Hier erhalten Sie einen von zwei unterschiedlichen Aufträgen: Sie müssen entweder einen entführten Wissenschaftler wiederfinden oder einen verrückten Professor stoppen, der die Welt mit sich vermehrenden Hydranten zu überschwemmen droht. Sie merken schon: »Accolade's Comics« ist nicht so ernst zu nehmen, denn die Abenteuer von Steve Keene sind mehr parodistisch zu sehen.

Sie können in den einzelnen Bildern den Fluß der Handlung mit dem Joystick beeinflussen. Sie wählen dazu entweder aus mehreren angebotenen Sprechblasen eine für Steve aus oder entscheiden, welchen Weg Steve einschlagen oder welche Tür er öffnen soll.

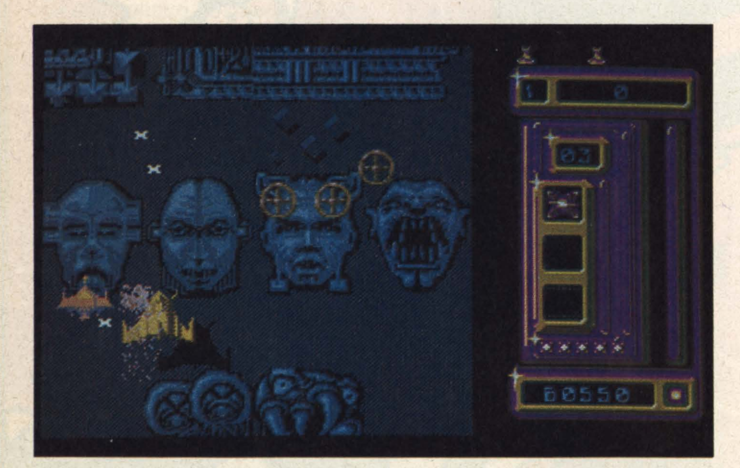
Zusätzlich sind acht kurze Action-Sequenzen eingebaut, in denen Sie Joystick-Geschick beweisen müssen. Hier ist es aber auch sehr einfach, eines der insgesamt fünf Leben zu verlieren. Eine Funktion, um den Spielstand zu speichern, darf natürlich auch nicht fehlen. Das Spiel benötigt ganze sechs Disketten-Seiten, was in etwa MByte Daten entspricht. (bs)


GROSSER WETTBEWERB
in HAPPY COMPUTER 11/87
BUBBLE BOBBLE
Der Arcade-Hit von Taito!
Bub und Bob, die Brontosauren,
blubbern durch berstende Blasen – eine wahre Schaumschlägerei auf
über 100 verschiedenen Screens mit beeindruckender Graphik
und irrer Geschwindigkeit. Die Gegner werden einfach in
Seifenblasen eingehüllt – da bleibt kein Joystick trocken.
Eine Spitzen-Convertierung!
BUBBLE BOBBLE
POPCORN
• Spitzen Arcade-Convertierung
• über 100 verschiedene Screens
• 1 oder 2 Spieler
• Tolle Graphik
• Mit deutscher Anleitung
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen.
„Bubble Bobble hat alles, was das Spielerherz erfreut:
Eine prima Idee, niedliche Sprites und
eine langanhaltende Motivation.
Fazit: Eine gelungene Automaten-Umsetzung."
Happy Computer 10/87
TAITO
TAITRONICS
®
FIREBIRD
ariolasoft



Kurz und bündig

War es letzten Monat auf dieser Seite noch sehr hektisch zugegangen (man erinnere sich an die vielen kleinen Bildschirmfotos), geht es diesen Monat wieder etwas ruhiger zu. So konnten wir uns die einzelnen Programme genauer ansehen. Fangen wir mit dem Atari ST an, für den derzeit viel interessantes Material zu erwarten ist. Einige Hits von anderen Computern werden zur Zeit auf den ST umgesetzt.



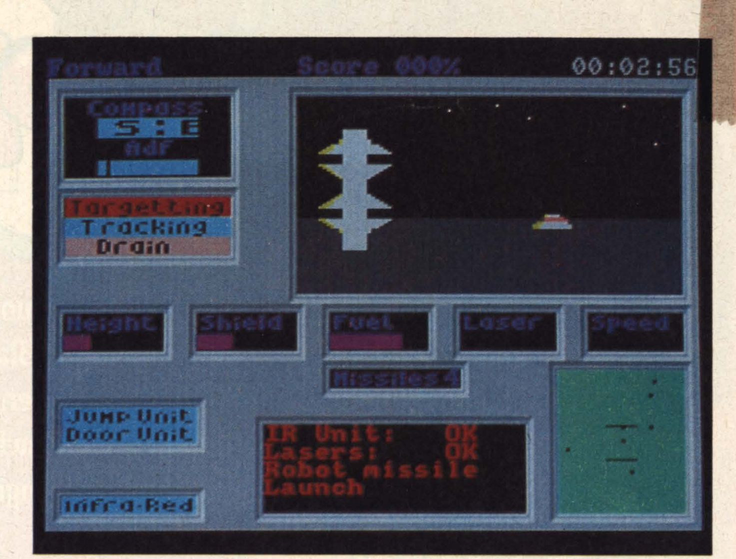
»Goldrunner«, die Amiga-Umsetzung des ST-Klassikers

Atari ST

Just erschienen ist die Atari-ST-Version von **Academy**, einem Science-fiction-Action-Strategie-Spiel, das wir auf dem Spectrum schon in Ausgabe 3/87 getestet haben. Academy ist ein kompletter Lehrgang zum Piloten eines Planeten-Gleiters, genannt Skimmer. Sie müssen 20 Missionen in steigendem Schwierigkeitsgrad lösen, bis Sie an der Weltraum-Akademie das Diplom eines Skimmer-Piloten erhalten. Durch eingebaute Puzzles sind in den einzelnen Missionen Reaktion, Strategie und logisches Denken erforderlich.

Die ST-Version ist eine verbesserte Umsetzung des Spectrum-Originals; insbesondere bei der Geschwindigkeit der Grafik hat sich einiges Gutes getan. Das Programm nutzt die hohe Grafik-Auflösung des ST bei weitem nicht aus, wie man an den Instrumenten auf dem Bildschirmfoto erkennen kann. Allerdings lag uns auch nur eine Vorab-Version vor. Insgesamt ein sehr empfehlenswertes Spiel, das gerade von der Abwechslung und dem gewitzten Spielprinzip lebt.

Eine echte Überraschung steht allen ST-Besitzern ins Haus. Nachdem Hersteller Electronic Arts mehrere Monate lang bestritten hat, daß jemals eine ST-Version erscheinen würde, kommt jetzt doch **Marble Madness** für diesen Computer. Leider erreichte uns das Programm nicht mehr vor dem Redaktionsschluß. Ein Foto sowie weitere Informationen gibt es das nächste Mal bei »Kurz und bündig«, einen ausführlichen Test von Marble Madness auf dem ST gibt es auch in Happy-Sonderheft 22 »ST-Magazin«.



20 Missionen und ein ST: »Academy«

Bleiben wir bei den 16-Bit-Geräten. Der Amiga steht, was Spiele-Software angeht, immer noch etwas im Schatten des ST.

Amiga

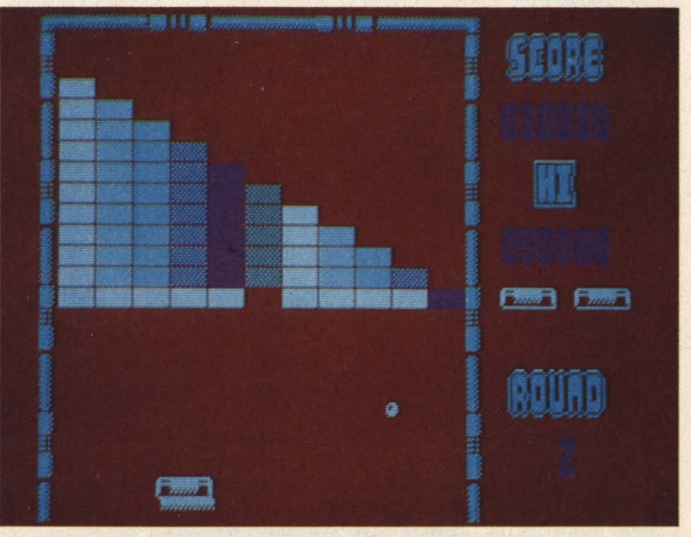
Goldrunner, das fast schon legendäre Super-Ballerspiel, wurde vom Atari ST auf den Amiga umgesetzt. Die Grafik ist mit der in Ausgabe 7/87 getesteten Original-Version identisch. Das stört allerdings nicht, denn sie hatte schon auf dem ST Amiga-Qualität. Die Begleitmusik klingt auf dem Amiga allerdings schlechter als auf dem ST, was fast schon ein Kunststück ist. Graue Haare haben wir bekommen, als wir feststellten, daß die Amiga-Umsetzung nur mit der Maus gesteuert werden kann. Die Kontrolle über das Raumschiff wird dadurch zu ungenau, was den Spielspaß fast gänzlich ruiniert. Merkwürdigerweise kann man das ST-Original auch mit einem Joystick steuern.

Daß Amiga-Versionen von ST-Spielen mit dem Original identisch sind, ist man inzwischen schon gewohnt. Goldrunner schießt aber den Vogel ab, denn hier ist die Adaption sogar schlechter, was nicht auf die Hardware des Computers, sondern auf die Schlampigkeit der Programmierer zurückzuführen ist. Bei soviel Groll sollte nicht untergehen, daß Goldrunnrer eines der wenigen guten Ballerspiele für den Amiga ist (neben vielen schlechten).

Auch **Typhoon** (Test im Sonderheft 17) erlebte die Wandlung vom ST- zum Amiga-Spiel. Die Amiga-Version ist ein wenig schneller geworden und die Sound-Effekte klingen besser als beim Original. Typhoon sieht auf den ersten Blick nicht ganz so spektakulär aus wie Goldrunner, ist auf dem Amiga dem Konkurrenten aber in einigen Punkten überlegen. Es gibt drei Extras fürs Raumschiff, eine flüssige Joystick-Steuerung und eine raffinierte High-Score-Liste. Eindeutig eines der zur Zeit interessantesten Weltraum-Ballerspiele für den Amiga, obwohl der Computer auch hier bei weitem nicht voll ausgenutzt wird.

MS-DOS

Einige Leser haben uns gefragt, auf welchem Computer die getesteten MS-DOS-Spiele laufen. Wir können die Spiele leider nicht auf jedem Kompatiblen testen. Wir verwenden stets einen Schneider PC 1512 für unsere Tests, so daß Sie sichergehen können, daß die Pro-



MS-DOS-Breakout mit vielen Extras: »Arkanoid«

gramme auf diesem Computer funktionieren. Die Spiele sollten auch auf den meisten anderen MS-DOS-Computern laufen.

MS-DOS-Computer mit CGA-Grafikkarte haben diesen Monat die Auswahl zwischen zwei Umsetzungen, die uns gut gefallen haben. Zum einen wäre da **Arkanoid** zu nennen, der Breakout-Clone mit den Extra-Waffen. Einen ausführlichen Test gab es in Ausgabe 5/87. Die Grafik nutzt die beschränkten Möglichkeiten des CGA-Standards recht gut aus und auch die Musik kann sich trotz des mickrigen Piepsers hören lassen. Gesteuert wird über die Tastatur, am Schneider PC kann man auch einen Joystick verwenden.

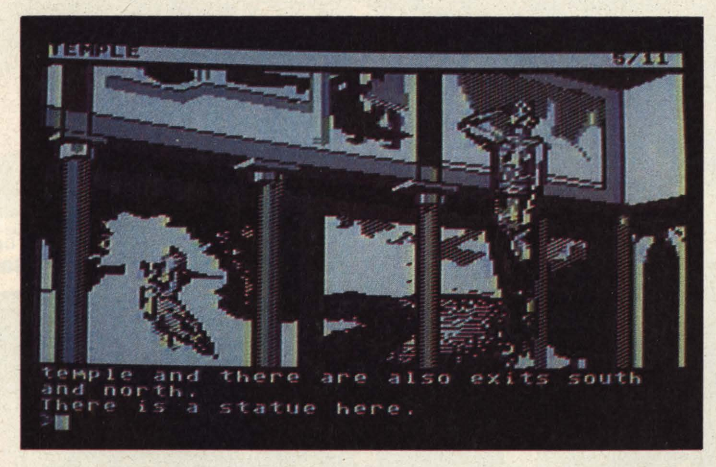
Die zweite Umsetzung ist **Tau Ceti** (Test in Sonderheft 11 »Spiele-Tests«), das Vorgänger-Programm zu Academy. Die Grafik von Tau Ceti nutzt den monochromen Modus der CGA-Karte aus; sie ist recht ordentlich und der 3D-Ausblick aus dem Cockpit schnell. Sound gibt es überhaupt keinen. Die PC-Version hat allerdings einen großen Schönheitsfehler: Auf einem PC mit 8 MHz oder höherer Taktfrequenz wird der gesamte Spielablauf schneller, was das Spiel wesentlich schwerer macht. Sogar die eingeblendete Uhr läuft auf einmal doppelt so schnell — nicht besonders intelligent programmiert.

Atari XL/XE

Die Adventure-Freunde mit einem Atari XL/XE warten sicherlich schon angespannt auf die Umsetzung von **The Guild of Thieves** (Test in Ausgabe 7/87). Die fertige Version enttäuschte uns ein wenig, da viele Bilder lediglich in drei Graustufen dargestellt werden und somit keinen besonders guten Eindruck hinterlassen. Das Adventure selbst ist allerdings immer noch Spitzenklasse und sollte deswegen bei Atari-Fans ganz oben auf der Wunschliste stehen.

Kurz getestet

Neu von Infocom ist **Nord and Bert couldn't make Head or Tails of it**, eine verrückte Adventure-Geschichte in acht Teilen. Jeder Teil basiert auf einem anderen Wortspiel. Wegen dieser Wortspiele werden deutsche Infocom-Fans auch nur dann mit dem Adventure zurechtkommen, wenn sie wirklich perfekt Englisch sprechen können. Selbst die erprobten Infocom-Fans in unserer Redaktion hatten zu kämpfen. Glücklicherweise sind die von Infocom bekannten Hint-Books (Bücher mit Hilfen zum Spiel) diesmal in das Programm integriert worden. Auf Tastendruck verrät das Programm die Lösung zu jedem Rätsel. Ein interessantes Produkt, das in Deutschland wegen der Sprachprobleme aber nur wenig Fans finden wird.



Grau in Grau: »Guild of Thieves« auf Atari XL

Ein weiteres neues Adventure ist **Reisende im Wind 2**. Wie sich aus dem Namen schon entnehmen läßt, ist dies ein Nachfolgespiel zu »Reisende im Wind«, das wir in Ausgabe 6/87 schon getestet haben. Gegenüber dem Vorgänger haben sich keine technischen Änderungen ergeben, so daß wir auf einen weiteren Test verzichten wollen. Natürlich bietet Reisende im Wind 2 eine neue Handlung und neue Grafik.

Zum Schluß noch ein Hinweis auf eine Spielesammlung, die kurz vor Weihnachten in Deutschland erscheinen soll. Unter dem Namen **Solid Gold** werden fünf Hits des Jahres 1987 zum Preis eines einzigen Spiels verkauft. Auf der Sammlung befinden sich »Gauntlet«, »Winter Games«, »Infiltrator«, »Leader Board« und »Ace of Aces«. Ein ganz schöner Batzen Spiel also fürs Geld. (bs/hl)

RUSH WARE

Online with the trend.

SOFTW



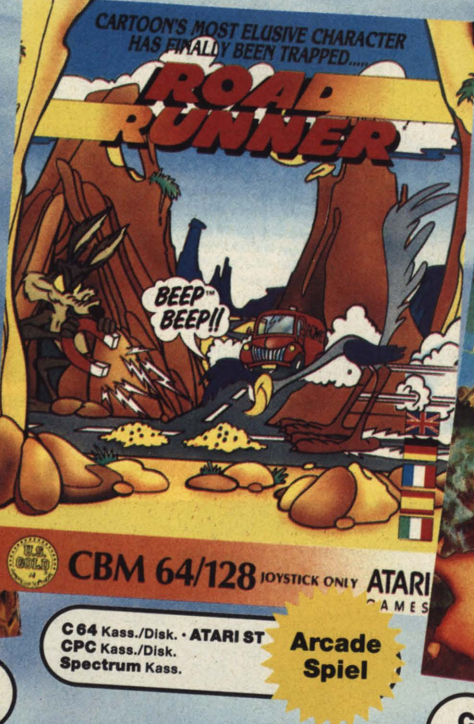
Arcade Action Spiel

Amiga, Atari XL Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
C 64 Kass./Disk. · MSX Kass.
Schneider PC · Spectrum



Simu-lations-Spiel

C64 Kass./Disk.



C 64 Kass./Disk. · ATARI ST
CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.

Arcade Spiel

C 64 Disk.
Amiga



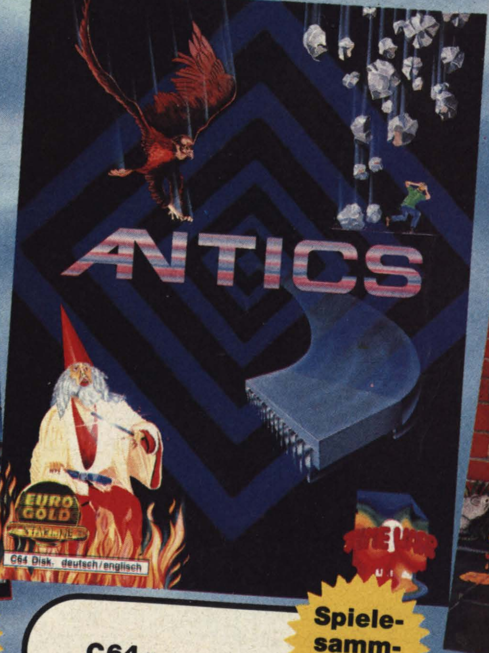
Simu-lations-Spiel

Atari ST
Atari XL Kass./Disk.
C 64 Kass./Disk. · Amiga



Arcade Action Spiel

C 64 Kass./Disk. · MSX Kass.
Schneider CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.



Spiele-samm-lung

C64 Kass./Disk.

C 64 Kass.
Atari ST
Amiga

Luckau & Waack 1987

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!











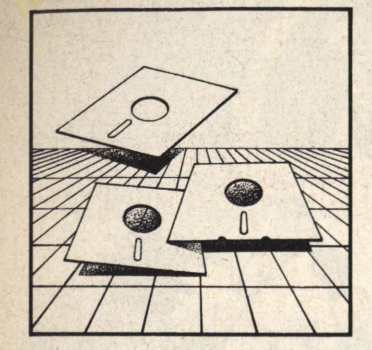








ARE
Aktuell
CBM 64/128 CASSETTE
DIAMOND
Arcade Spiel
C64 Kass./Disk.
Arcade Action Spiel
JINKS
EURO GOLD
STARLINE
C64 Kass. deutsch/englisch
Rainbow Arts
C64 Kass./Disk. • Amiga
Action-Spiel
BAD CAT
A TEST OF VALOUR TO CHALLENGE THE MOST OUTSTANDING ARCADE SPACE FIGHTER
LAST MISSION
COIN-OP CLASSIC
CBM 64/128
s./Disk.
Arcade Spiel
C64 Kass./Disk. Spectrum
Simulations-Spiel
TIP des Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,— Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-13
4044 Kaarst 2
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung)
Markt RATIO RINGFOTO WERTKAUF*



U.S. Gold im Herbst

Viel Neues aus Birmingham: U.S. Gold verrät jetzt schon, was Weihnachten hoch in den Charts stehen soll. Der Start des neuen Labels »Go!« steht neben populären Automaten-Umsetzungen wie »Out Run« im Mittelpunkt.

Die besten Wochen des Jahres stehen der Software-Branche kurz bevor: Die großen Firmen rüsten jetzt schon fürs nahende Weihnachtsgeschäft. Wer zur umsatzstärksten Zeit des Jahres ganz vorne in den Verkaufslisten stehen will, muß sich jetzt schon gehörig mit der Programm-Entwicklung sputen.

Weihnachten 1986 verwies U.S. Gold mit »Gauntlet« die Konkurrenz auf die Plätze. Auch 1987 wollen die Engländer ganz vorne mitmischen. Richard Tidsall, der PR-Manager der Firma, besuchte uns in der Happy-Redaktion und stellte die neuen Titel vor, die bis Weihnachten erscheinen sollen. Außerdem startet U.S. Gold ein neues Label, doch dazu später mehr.

Gauntlet II

Spielhallen-Umsetzungen sind immer noch der große Renner. Der momentan wohl populärste Automat wird von U.S. Gold für C 64, Schneider CPC, Spectrum und vielleicht auch Atari ST umgesetzt: »Out Run«. An Bord eines rassigen Ferrari braust der Spieler hier über Amerikas Highways und muß Hindernissen ausweichen. Der Spielautomat begeistert durch seine fantastische Grafik und die lebensechte Hydraulik, die den Spieler bei einem Aufprall ordentlich durchschüttelt. Was von der Faszination des Automaten bei den Umsetzungen übrigbleibt, bleibt abzuwarten.

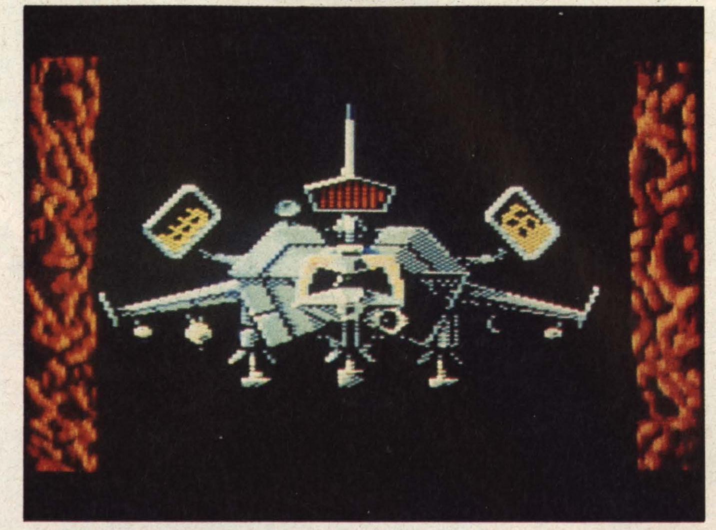
Ein nicht minder großer Name ist »Gauntlet II«, der Nachfolger zu Gauntlet. Auch hier erscheinen Versionen für die oben genannten Computer; von der Atari ST-Version gibt es schon ein Bildschirmfoto vom Eröffnungsbild. Das Spielprinzip ist das gleiche wie bei Gauntlet: Man kämpft sich durch über 100 Labyrinthe, verprügelt Monster und sammelt Schätze auf. Doch damit der Nachfolger nicht langweilig wird, enthält er viele neue spielerische Elemente. So wird der arglose Schatzsucher mit neuen Monstersorten konfrontiert: Ein Ober-Zauberer teleportiert durch die Dungeons und schießt wild um sich. Feuerspeiende Drachen, die nur durch mehrere Treffer ausgeschaltet werden können, bewachen die Ausgänge. Bewegliche Wände kann der Spieler benutzen, um Monstern den Weg zu blockieren. Neue magische Amulette sorgen für Extra-Fähigkeiten und die Ausgänge bewegen sich gar. Da dies noch nicht alle neuen Besonderheiten sind, können sich Gauntlet-Fans wohl jetzt schon auf den Nachfolger freuen.

Zwei weitere Umsetzungen von Atari-Automaten stehen auf dem Programm. »Road Blasters« ist der aktuelle Lieblings-Automat von unserem Arcade-Veteran Boris. Das Spiel ist eine Mischung aus Autorennen und Ballerspiel. Der Traum aller staugequälten Autofahrer wird also wahr: Jetzt kann man mit der Laserkanone andere Fahrzeuge kurzerhand atomisieren. Nicht gerade das ideale Fahrschul-Training, aber ein Heidenspaß. Etwas friedlicheren Vergnügungen geht man bei »720° « nach. Bei diesem Geschicklichkeits-Spiel dürfen Sie als Skateboard-Fahrer allerlei Kunststückchen zeigen. Wie fast alle neuen Titel wird dieses Spiel für C 64, CPC, Spectrum und ST erscheinen.

Willkommen in den Dungeons: »Gauntlet II« auf dem Atari ST

Go! legt los

U.S. Gold hat ein neues Label mit dem forschen Namen »Go!« gegründet. Hier werden in Zukunft Spiele veröffentlicht, für die U.S. Gold die weltweiten Rechte hat. Unter »U.S. Gold« werden weiterhin amerikanische Programme in Europa vertrieben, oder Spiele, für die man eben keine weltweiten Rechte hat. Die Gauntlet II-Lizenz von Atari-Games schließt zum Beispiel die USA aus.



»Trantor« im Anflug bei der CPC-Version

»Trantor — The last Stormtrooper« ist der erste Titel auf dem Go!-Label. Trantor ist der nette Junge von nebenan, der seinen Lieblings-Flammenwerfer stets im Gepäck hat und es mit ganzen Alien-Scharen aufnimmt. Action-Freunde werden wir hier gründlich bedient.

Eine bei uns relativ unbekannte Comic-Figur mit dem schwungvollen namen »Captain America« ist der Held in einem weiteren Go!-Spiel. Da ein Superheld ohne superbösen Gegenspieler stempeln gehen müßte, gibt es den schurkigen Dr. Meglomann. Dieser sucht sich ausgerechnet den amerikanischen Unabhängigkeitstag aus, um mit dem Abschuß einer Rakete zu drohen, die einen Killer-Virus auf die USA loslassen würde. Im Spiel mit dem rekordverdächtig langen Namen »Captain America and the Doom Tube of Dr. Meglomann« können Sie sich als Superheld vom Dienst versuchen.

»Fast N'Furious« scheint der Name eines neuen Autorennens zu sein, doch hier flitzen Sie auf einem fliegenden Teppich über den Bildschirm! Hindernisse und Monster gibt es auch reichlich; der Feuerknopf wird also fleißig benutzt.

Action-Rollenspiel

Recht originell hört sich die Beschreibung zu »Wizard Warz« an. Im Kampf der Magier müssen Sie Ihren Kollegen die Zaubersprüche nur so um die Ohren schlagen, um nicht selbst ein Opfer der magischen Intrigen zu werden. Wizard Warz könnte eine Mischung aus Rollenspiel à la »Ultima IV« und Action-Spiel werden. Die Programmierer kündigen an, daß man die Auswirkungen jedes Zauberspruchs in schönster Grafik

Sonderheft-Leser wissen mehr

Wenn Sie die Möglichkeiten Ihres Computers kennenlernen wollen, entdecken Sie die Welt der Sonderhefte – ganz einfach beim nächsten Zeitschriftenhändler.

Das aktuelle »Happy-Computer«-Sonderheft 21: »Spiele-Tests«

● Die wichtigsten Spiele der letzten Monate kritisch getestet ● Wir empfehlen die Renner und warnen vor Flops ● Großer Extra-Teil mit Spiele-Tips zu Gunship, Uninvited, The Bard's Tale und vielen anderen Programmen.

Sie erhalten es jetzt bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

Nochmehr zum Thema: C64-Einstieg: Das »64'er«-Sonderheft 19:

In einem umfangreichen Basic-Kurs kann jeder Einsteiger lernen, wie einfach diese Programmiersprache zu beherrschen ist. Außerdem: ● Grafik- und Dateiverwaltungsprogramme ● jede Menge Tips & Tricks ● Super-Spiele zum Abtippen.

Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler danach.





SONDERHEFT 22: »Atari ST«

Faszinierendes Grafikprogramm von Starprogrammierer Tom Hudson ● Spielelistings: »Pacman« und »Professor« ● Kurse zu Assembler, C und Pascal ● CAD-3D im Praxiseinsatz ● Großer Einsteigerteil ● Tips & Tricks: GfA- und Omikron-Basic

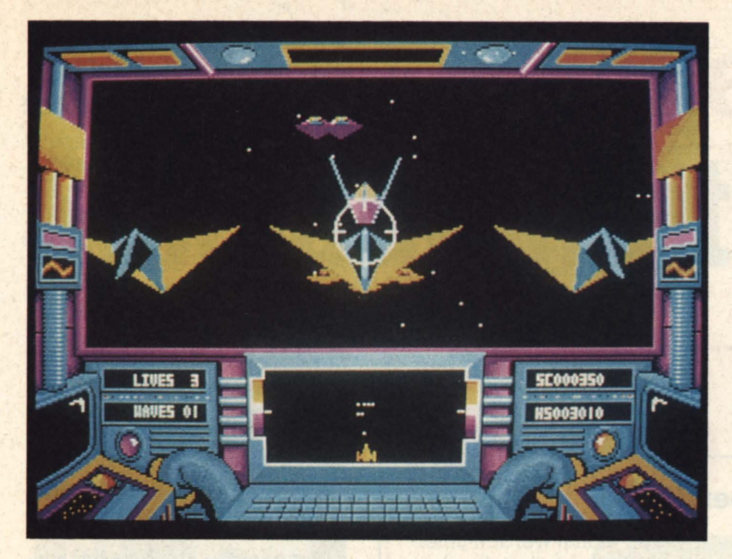
Beim Zeitschriftenhändler ab: 30. Oktober



Dieses »Happy-Computer«-Sonderheft bekommen sie demnächst.



Happy-Computer- und 64'er-Sonderhefte, zwei Zeitschriften aus dem Hause Markt&Technik



Viel ST-Action verheißt »3D Galax« von Gremlin

auch auf dem Bildschirm sehen wird. Da macht der Feuerzauber natürlich gleich viel mehr Spaß, wenn man sieht, wie der Kontrahent gründlich geröstet wird.

Auch Go! kommt nicht ohne Spielautomaten-Umsetzungen aus. Gleich drei Automaten von Capcom (von ihnen stammt auch »Ghosts'n Goblins«) stehen ganz oben auf der Liste: »Sidearms«, »Bionic Commandos« und »Speed Rumbler« sind allesamt Schießspiele. Beim einen gibt es besonders feine Extra-Waffen, beim anderen steuern Sie ein Auto mit Bordkanone. Unterm Weihnachtsbaum wird's also ordentlich was zum Schießen geben.

Umsetzungen von bekannten Namen beschränken sich nicht auf den Spielautomaten-Bereich. »Lazer Tag« ist eine Art Spielzeug-Laserpistole, die sich in den USA und England bereits rasant verkauft. Im Spiel zum Spielzeug (öfter mal was Neues) kämpfen Sie sich durch eine Lazer Tag-Trainingsschule. Dabei werden die Original-Regeln des Spielzeugs berücksichtigt. Ein Computerspiel wird es auch zu »Bravestarr« geben, einer neuen amerikanischen Zeichentrick-Serie, die man am ehesten als Mischung zwischen Wild-West und Science-fiction beschreiben kann. Der Umsetzungs-Charakter von Bravestarr wird in Deutschland nicht zur Wirkung kommen. Die TV-Serie wird in unseren Landen nicht ausgestrahlt.

Die Kassetten-Versionen der ersten Go!-Spiele enthalten auf der zweiten Seite heiße Rock-Rhythmen. Die Band »Resistor« hat extra ein paar flotte Stücke geschrieben und aufgenommen. Das passende Lied zum Action-Spiel Trantor nennt sich beispielsweise »The Fight«. Weitere Go!-Titel mit Bonus-Musik sind Wizard Warz, Sidearms, Captain America und Lazer Tag. (hl)

Gremlin dreht auf

Einen ganzen Sack voll Neuheiten dürfen wir in den nächsten Monaten von Gremlin Graphics erwarten. Nachdem schon vor kurzer Zeit »Bounder«- und »Thing on a Spring«-Freunde mit Nachfolgespielen beglückt wurden, kommen jetzt die »Jack the Nipper«-Freaks auf ihre Kosten. In »Coconut Capers« übernehmen Sie wieder die Rolle von Jack. Diesmal treibt das Enfant terrible im australischen Urwald sein Unwesen.

Ebenfalls neu ist die Sportsimulation »Alternative Games«. Ob man allerdings bei Disziplinen wie »Wände hochlaufen« oder »Sackrennen« noch von Sportarten reden kann? Eine Antwort darauf werden wir hoffentlich im November erhalten, wenn dieses Programm veröffentlicht wird.

Das Spiel zu einem Zeichentrickfilm von Walt Disney ist »Basil, the great Mouse Detective«. Der Detektiv-Mäuserich Basil muß wie im Film den schrulligen Professor Dr. Dawson aus den Händen der bösen Oberratte Ratigan befreien.



»Leviathan« schießt nun auch auf dem Amiga

Zu der Fantasy-Zeichentrickserie »Masters of the Universe« wird im Dezember das insgesamt dritte Spiel erscheinen, nachdem U.S. Gold bereits zwei Programme mit der Superhelden-Crew veröffentlichte. Die Handlung des neuen Spiels — Untertitel: »The Feature Movie« — lehnt sich an den neuen Kino-Film mit He-Man und seinen Kumpanen an.

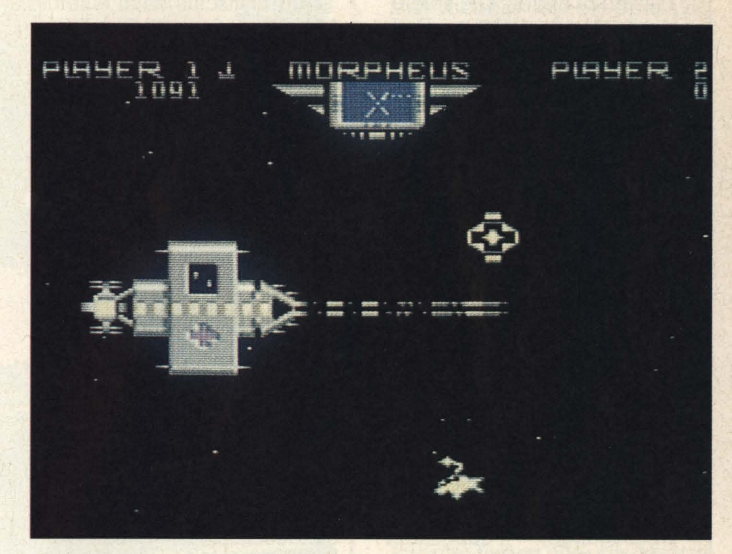
Einen Monat früher, also im November, kann mit »Blood Valley« gerechnet werden. Hier handelt es sich um ein Fantasy-Adventure, das auf einer englischen Buchreihe basiert.

Die interessanteste Neuankündigung dürfte aber die Fußball-Simulation »Gary Lineker's Superstar Soccer« sein. Wenn der Torschützenkönig der letzten Fußball-WM beratend zur Seite steht, kann man eigentlich mit einem recht guten Sportspiel rechnen. Zumal laut Pressemitteilung sowohl Arcade- als auch Taktikelemente in das Spiel eingebaut werden. Das Programm soll in den nächsten Tagen schon erscheinen.

Alle aufgeführten Spiele werden für C 64, Spectrum und Schneider CPC erscheinen. Gary Lineker's Soccer, Alternative Games und Blood Valley sind auch für den Atari ST geplant. Exklusiv für den ST kommt in Kürze »3D Galax«, ein Weltraum-Ballerspiel. Grafische Ähnlichkeiten mit »Starglider« sind nicht zu übersehen. Bei 3D Galax werden die Objekte aber mit ausgefüllten Flächen dargestellt. (mg)

Braybrook schlägt wieder zu

Nach Hits wie »Uridium« und »Paradroid« hat sich der englische Starprogrammierer Andrew Braybrook besonders viel Zeit (fast sieben Monate) für sein neues Programm genommen. Die technischen Daten des Action-Spiels mit dem Namen »Morpheus« klingen vielversprechend: 50 unterschiedliche Level, 320 verschiedene Sprites, bis zu 32 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm, vierstufiges Scrolling in alle Richtungen und mehr als ein Dutzend total unterschiedliche Extrawaffen. Ein erstes Bildschirmfoto ist schon eingetroffen, das fertige Spiel erwarten wir dieser Tage, so daß wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe ein ausführlicher Test zu finden ist. (bs)



Braybook kehrt zurück: »Morpheus« im Anflug auf den C 64

Neues von English Software

Erfreuliche Nachrichten für Atari ST- und Amiga-Besitzer. Das bekannte Action-Spiel »Leviathan« soll demnächst für beide Computer erscheinen. Ähnlich wie bei »Zaxxon« fliegen Sie hier über eine diagonal scrollende Planetenoberfläche. Für den Amiga ist außerdem eine Umsetzung des ST-Spiels »Q Ball« in Arbeit.

Auch für C 64-Freunde hat English etwas in der Mache: »Knight Games 2: Space Trilogy« soll im Herbst ausgeliefert werden. Beim Nachfolger zu »Knight Games« finden die Wettkämpfe in ferner Zukunft statt. (mg)

Die »Eagles«-Gewinner

Die Gewinner unseres »Eagles«-Wettbewerbs stehen fest! Das richtige Lösungswort war »Uridium« (Action-Spiel des Jahres 1986 bei Happy-Computer). Unter allen richtigen Einsendungen zogen wir folgende Gewinner, die ihre Softwaresammlung in Kürze um je eine Eagles-Kassette erweitern können: (mg)

Michael Bäckerbauer, Olching
Dietmar Becke, Rheine
Attila Bertalan, Karlsruhe
Christian Buchholz, Krefeld
Peter Elzner, Iserlohn 7
Hans Eugen, Berlin 37
Björn Ewert, Ofen
Andreas Frehn, Willich 4
Andreas Heidl, Beuningen
Seb. Heindl, Erding
Bettina Krieger, Aurich
Eva-Maria Kroner, Hilden
Andreas Kunz, Essen 14
Udo Lay, Mainhardt
Michael Laube, Nürnberg 50
Andreas Leicht, Ritterhude 2
Thomas Lorenz, Montabaur
Christian Mecklenburg, Hamburg 73
Oliver Möhle, Husum
Oliver Möller, Burgau
Christian Niebuhr, Busenwurth
David Nissen, Karlsruhe
Thomas Peters, Ganderkesee 2
Jürgen Pfeffer, Essen 1
Mathias Rumpf, Schriesheim
Carsten Schmidt, Berlin 47
Frank Schütterkorb, Dortmund 13
Gunter Schulze, Friedberg 1
Michael Stanius, Hilden
Christian Vild, Weilderstadt 2

Die Spiele-Hitparaden Oktober 1987

In England sind wieder Billigspiele auf den vordersten Plätzen zu finden: Die spielerisch etwas mickrige Radfahr-Simulation »Milk Race« hat gar den ersten Platz erobert. Nicht in den Top 10, aber hoch in den speziellen englischen Commodore-Charts ist »World Class Leader Board« zu finden, die x-te Version des Golf-Klassikers. In den USA hat die C 64-Version von »Defender of the Crown« wie die vielzitierte Bombe eingeschlagen. Merkwürdigster Neuzugang ist zweifellos »Wheel for Fortune«, die Computer-Umsetzung eines in Amerika sehr populären Fernseh-Quiz.

Bei unserer Happy-Leser-Hitliste gibt es mit »Wizball« und »Barbarian« zwei »echte« Neuzugänge; außerdem kehrte »Destroyer« nach einem Monat Abstinenz in die Spitzengruppe zurück. In Lauerstellung und auf Top 10-Kurs sind die Aufsteiger »The last Ninja« und »Pirates«, die auf den Plätzen 16 und 17 zu finden sind. »The Bard's Tale II« rutschte nach einem Monat wieder aus der Spitzengruppe heraus und landete auf dem undankbaren elften Platz.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (Wichtig!). Wir verlosen nämlich 22 Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Solomon's Key« (CPC). (hl)

Jeden Monat werden unter allen Einsendern, die bei der Happy-Leser-Hitparade mitwählen, 22 Computerspiele verlost. Diesmal spendierte Ariolasoft eine Kiste mit verschiedenen Titeln auf Kassette und Diskette. Laßt Euch überraschen!

Folgende Leser haben je ein Programm gewonnen:

Thomas Boswig, Nürnberg 70
Erika Fastenmeier, Göppingen-Manzen
Dirk Glashauser, Essen 1
Michael Günther, Koblenz
Helge Hoffmeister, Bielefeld 14
Alexander Huber, Böbingen
Carsten Jungmann, St. Augustin 2
Holger Kistner, Darmstadt
Peter Knoerzer, Bad Dürkheim
Stefan Korioth, Hamburg 54
Reiner Ovelgönne, Essen
Johannes Pfistner, Freiburg
Christoph Pukall, Höfer
B. Remers, NL-Nymegen
Thomas Ruhklick, Kiel 1
Robert Schmid, Rosenheim
Stefan Schomburg, Sigmaringen
Richard Thajer, A-Wien
Oliver Thomal, Oberhausen 11
Stefan Trottmann, CH-Aegerten
André Walter, Harsefeld-Issendorf
Günther Wenzel, A-Hainburg/Donau



Deutschland (Leser-Hits)
1. **(1) World Games** (Epyx)
2. **(2) Gunship** (Microprose)
3. **(5) The Bard's Tale** (Electronic Arts)
4. **(3) Silent Service** (Microprose)
5. **(6) Arkanoid** (Imagine)
6. **(4) Gauntlet** (U.S. Gold)
7. **(-) Wizball** (Ocean)
8. **(-) Barbarian** (Palace)
9. **(-) Destroyer** (Epyx)
10. **(7) Krakout** (Gremlin)



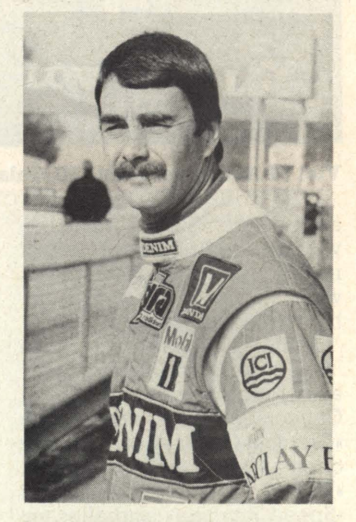
Großbritannien
1. **(3) Milk Race** (Mastertronic)
2. **(5) BMX-Simulator** (Code Masters)
3. **(1) Paperboy** (Elite Systems)
4. **(6) Road Runner** (U.S. Gold)
5. **(-) Exolon** (Hewson)
6. **(4) Barbarian** (Palace)
7. **(9) Run for the Gold** (Alternative)
8. **(-) Destructo** (Bulldog)
9. **(-) Cricket International** (Alternative)
10. **(2) The Last Ninja** (System 3)



U.S.A.
1. **(8) Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
2. **(-) Top Gun** (Thunder Mountain)
3. **(2) Up Periscope** (Action Soft)
4. **(-) Wheel of Fortune** (SD)
5. **(5) Hardball** (Accolade)
6. **(1) Gunship** (Microprose)
7. **(6) Sub Battle Simulator** (Epyx)
8. **(-) Stationfall** (Infocom)
9. **(3) The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. **(-) Might & Magic** (New World Computing)

Martech gibt Gas: Autorennspiel mit Formel-I-Flair kommt

Rennsportfreunde aufgepaßt! Parallel zum Abschluß der diesjährigen Formel I-Saison im November wird für C 64, Schneider CPC und Spectrum ein neues Autorennen auf den Markt kommen. Pate dafür steht niemand geringerer als Nigel Mansell, der im Moment um die Weltmeisterschaft kämpft.



Formel I-Pilot Nigel Mansell steht Pate für ein neues Computer-Rennspiel

Das Programm stammt von Martech, wo man natürlich hofft, daß Nigel Weltmeister wird. Das Spiel soll sich nicht nur auf die eigentliche Renn-Action beschränken, sondern auch mit taktischen Raffinessen aufwarten. Freuen wir uns also auf »Nigel Mansell's Grand Prix«. (mg)

Mehr 16 Bit-Spiele von Mastertronic

Das Billig-Softwarehaus Mastertronic kurbelt die Produktion von Spielen für 16-Bit-Computer an. Man plant, im Herbst einige Programme für Atari ST, Amiga und MS-DOS-PCs zu veröffentlichen. So sollen für den Amiga »Feud« (Action-Adventure), »Ninja Mission« (Karate-Klopperei) und »Space Ranger« erscheinen. Für den Atari ST sind zwei Neuheiten in Arbeit: Zum einen die Bowling-Simulation »Strike« und zum anderen »Chopper X«.

Die meisten Neuheiten wird es für PCs geben. Gleich fünf Spiele sind angekündigt: »Storm« (»Gauntlet«-Variante), »Strike«, »Video Casino«, »Pub Pool« und »Kobyashi«. Die meisten der aufgeführten Spiele sollen laut Mastertronic um die 40 Mark kosten. (mg)

Bubble Bobble-Wettbewerb: Spielautomat zu gewinnen

Wer »Bubble Bobble« in Perfektion spielen möchte, sollte bei unserem großen Wettbewerb mitmachen. Erster Preis: ein leibhaftiger Automat, frisch aus der Spielhalle.

Haben Sie noch eine freie Ecke in Ihrer Wohnung? Spielen Sie »Bubble Bobble« gerne? Trauen Sie sich, bei unserem kniffligen Wettbewerb mitzumachen? Wenn Sie auf alle drei Fragen mit einem überzeugten »Ja!« antworten können, haben Sie gute Chancen, daß schon bald ein original Bubble Bobble-Spielautomat in Ihrem Zimmer steht. Neben diesem kapitalen ersten Preis gibt es bei unserem Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Firebird und Ariolasoft außerdem 20 neue Computerspiele zu gewinnen.

In unserem Buchstaben-Quadrat sind die Namen von mehreren Firebird-Spielen versteckt. Die Namen der Spiele sind waagerecht, senkrecht und diagonal angeordnet, sie können auch rückwärts geschrieben sein und es ist sogar möglich, daß ein Buchstabe in mehreren Spielenamen gleichzeitig vorkommt. Unter den versteckten Titeln befinden sich sowohl ältere als auch neue Programme, sowie Vollpreis- und Billig-Spiele. Wieviele Namen genau versteckt sind, wollen wir nicht verraten. Schließlich soll es auch nicht zu einfach sein, den tollen Spielautomaten zu gewinnen. Nur ein kleiner Tip: Es ist eine zweistellige Zahl. Wenn Sie ein Wort finden, bei dem Sie sich nicht sicher sind, ob es wirklich ein Firebird-Spiel ist, dann schreiben Sie es ruhig auf — schaden kann es nicht.



Die C 64-Version von Bubble Bobble im Bild. Umsetzungen für Atari ST, Schneider CPC und Spectrum erscheinen ebenfalls in den nächsten Tagen.

Machen Sie mit!



Die Markstücke dürfen wieder ins Sparschwein wandern: Ein waschechter Bubble Bobble-Automat wartet auf seinen zukünftigen Besitzer

Unter allen Einsendungen, die uns bis zum 31.1.88 erreichen, verlosen wir 20 Computerspiele. Der Bubble Bobble-Spielautomat wird nur unter den Einsendern verlost, die alle Firebird-Titel im Wortsuchspiel gefunden und auf ihre Karte geschrieben haben!

Schreiben Sie alle Namen, die Sie entdeckt haben, auf eine Postkarte. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Absender sowie Computertyp und gewünschten Datenträger anzugeben.

Schicken Sie Ihre Karte an:

Redaktion Happy-Computer
Markt & Technik Verlag AG
Kennwort: Bubble Bobble
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

In der Packung der Heimcomputer-Umsetzungen von Bubble Bobble finden Sie als zusätzlichen Service eine Mitmach-Karte, die man aber nicht unbedingt braucht, um an dem Wettbewerb teilzunehmen. Eine normale Postkarte tut's auch. Einsendeschluß ist der 31. Januar 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen allen viel Spaß beim Mitmachen! (hl)

```
Q O X S E N T I N E L U
E L I T E V I H E H T N
R O G A R I B H I E A D
I H I R E N A T F A X E
P C T S C O L A R R R R
M U T T D T L P A T I W
E T H R U S T N H L N U
S C U I E Q G E C A P R
P I X K W V N D S N X L
D Z A E N I S L U D Y D
B U B B L E B O B B L E
I J N E Z K L G U F O Y
S T A R K I L L E R Z Z
```

In diesem Wortsuchspiel müssen Sie möglichst viele Titel von Firebird-Spielen entdecken.





"Das ist Anjenka, unser Redaktionsliebling. Während wir ständig getriezt werden, kriegt sie die süßen Happen."

Eure Petra

The Last Ninja

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, folgen hier die restlichen Tips zu »The Last Ninja« von Thorsten Weber aus Bad Nauheim. Die Lösung ist zwar umfangreich, aber die Berge von Fragen, in denen ich gerade wühle, rechtfertigen jede Zeile. Die Tips sind wieder geteilt: Wer sich die Spannung erhalten will, liest nur die Absätze »Gegenstände« und »Extratip«.

Level 3 (Palace Gardens)

An der Abzweigung geht man nach rechts, sammelt dann die Wurfsterne auf und überspringt im übernächsten Bild den Fluß. Am Hals des Buddhas findet man dann ein Amulett. Nun geht man zurück, überspringt wieder den Fluß und wählt an der Abzweigung vom Anfang einfach die andere Richtung.

Bald darauf entdeckt man in einem Beet die Rose. Diese nimmt man auf, indem man den Handschuh in die Hand nimmt (im Holding-Feld muß der Handschuh zu sehen sein) und sie pflückt. Jetzt geht man an allen möglichen Abzweigungen geradeaus und kommt an einen kleinen Bach. Überspringt man ihn, kann man im Bild danach eine goldene Buddha-Statue sehen. Um in das nächste Level zu kommen, muß man alle Waffen wegstecken. Jetzt nimmt man das Amulett in die Hand und läuft gegen den Buddha, bis der Ninja sich niederkniet. Dann fängt er an zu blinken und man gelangt in Level 4.

Gegenstände

Falls man keine Wurfsterne mehr hat — ziemlich am Anfang liegen welche auf dem Boden.

Nach dem Fluß hängt ein Amulett am Hals des Buddhas.

Geht man zurück über den Fluß, findet man bald eine Rose. Um sie zu bekommen, muß man den Handschuh in der Hand halten.

Level 4 (The Dungeons)

Ist man in die Verliese gefallen, kann man sich bald das Seil holen, das an der Wand hängt. Jetzt folgen die Richtungen, die man gehen muß, um das Ziel zu erreichen. Es beginnt im ersten Bild, nachdem man das Seil geholt hat. Um die Richtung richtig zu interpretieren, muß man sie vom Ninja aus betrachten.

a. An der Abzweigung nach rechts
b. An der Kreuzung nach rechts
c. Im übernächsten Bild sollte man den Apfel holen
d. An der nächsten Abzweigung nach links
e. An der Kreuzung nach rechts
f. An der Kreuzung links
g. An der Kreuzung geradeaus
h. Rechts
i. Geradeaus
j. Rechts
k. Rechts

Jetzt muß man nur noch die Wache beseitigen, dann alle Waffen wegstecken und das Seil in die Hand nehmen. In der Wand sind Paare von gelben Armringen in einer Reihe befestigt. Genau an dieser Stelle läuft man mit dem Seil in der Hand gegen die Wand, bis der Ninja hochklettert. Jetzt hat man Level 5 erreicht.



Gegenstände

Hier findet man im dritten Bild das Seil an der Wand.

Level 5 (The Palace)

Im Bild mit der roten Tür nimmt man den Schlüssel in die Hand und schreitet hindurch. Jetzt geht man, vom Ninja aus gesehen, nach links und danach immer geradeaus, bis man in dem Bild mit der riesigen Samurai-Statue steht. Hier geht man nahe an der Wand entlang, an der sich die Statue befindet. Man muß so nahe wie möglich an der Statue vorbeilaufen.

Danach geht man nicht geradeaus, sondern biegt ab und gelangt in einen Raum, in dem ein großer grauer Topf an der hinteren Wand steht. Man muß sich davor stellen und nach ihm greifen. Wenn man richtig steht, färbt sich der Ninja grün. Man verläßt den Raum und geht diesmal an der Abzweigung vom Ninja aus gesehen nach links. Jetzt muß man nur noch den Wächter ausschalten und dann die Treppe benutzen. Dann ist der sechste und letzte Level erreicht.

Gegenstände

Hier findet man nichts, außer der Zauberkraft (mehr dazu unter Level 2, Ausgabe 10/87).

Extratip

Im fünften Level ist der Kampfstab als Waffe am besten geeignet.

Level 6 (The inner Sanctum) — Ziel

Immer geradeaus gehen, bis man im fünften Bild angekommen ist (hier stehen zwei Vasen nebeneinander an der Wand). Dann muß man die Abzweigung nehmen und gelangt in einen Raum, in dem viele Flaschen stehen. Die blaue Flasche auf dem Tisch muß man unbedingt mitnehmen (sie blinkt auch beim Betreten des Bildes), denn sie enthält ein Schlafmittel. Jetzt geht man wieder aus dem Bild und den gleichen Weg zurück, den man gekommen ist. Im nächsten Bild biegt man dann ab und kommt in einen Raum, in dem eine Wache steht, die man am besten kampfunfähig macht.

Danach folgt ein Raum, in dem sehr viele Vasen stehen. Jetzt steckt man alle Waffen weg und nimmt die Rose in die Hand. Damit geht man zu der großen blauweiß gefleckten Vase in der Ecke und berührt sie. Als Folge geht die rote Wand zur Seite und man gelangt in den nächsten



»Escape from Singe's Castle«: So kommt man am üblen Schlammungeheuer vorbei

Escape from Singe's Castle

In Ausgabe 7/87 blieb bei den Tips zum »Dragon's Liar«-Nachfolger »Escape from Singe's Castle« das achte Level offen. Alexander Wehr aus Kassel beschreibt mit Wort und Bild, wie man mit dem Schlammungeheuer fertig wird.

Zuerst holt man sich das Schwert und begibt sich zu Position A. Dort wartet man, bis das Monster (B) dreimal einen Steinbrocken in die Spalte wirft, damit sich darüber eine Brücke bildet. Über diese Brücke geht man dann zu Position C. Durch Druck auf den Feuerknopf springt man auf die andere Seite und wird prompt in die Freiheit getragen.



Raum. Dort liegt ein Hund auf dem Boden, der erst dann wach wird, wenn man in einer bestimmten Entfernung zu ihm steht. Man nimmt das Schlafmittel, geht dann ein Stück nach oben zur Wand hin und läuft dem Hund entgegen. Sobald der Hund aufsteht, wirft man die Flasche mit dem Schlafmittel auf ihn. Verfehlt die Flasche das Ziel, muß man sofort aus dem Bild flüchten und kann es dann erneut versuchen.

Im nächsten Raum wartet wieder ein Wächter. Auch hier ist der Kampfstab die beste Waffe. Hat man ihn erledigt, begegnet man im folgenden Raum dem Wächter der Schriftrolle. Er trägt eine Rüstung und raubt bei einem Treffer eine Menge Energie. Nach erfolgreichem Kampf (der Ninja blinkt) gelangt man in den letzten Raum. In diesem Raum steht ein Altar, auf dem die Schriftrolle liegt. Man benötigt sie, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Vor dem Altar befindet sich ein großes Quadrat, in diesem ist noch ein weiteres kleines. Den Zwischenraum zwischen den Quadraten darf man auf keinen Fall betreten, sonst verliert man ein Leben. Man springt auf das kleine Quadrat und geht einfach bis zum Altar. Dort muß man nur noch die Schriftrolle aufnehmen und die Mission ist beendet. Der schwarze Ninja geht in das kleine Quadrat zurück und beginnt zu meditieren. Er wird nun in einen weißen Ninja zurückverwandelt.

Gegenstände

Im fünften Bild geht man vom Ninja aus gesehen nach links. Von den zwei Flaschen auf dem Tisch kann man die linke nehmen. Es ist der Schlaftrunk. Im allerletzten Raum muß man die Schriftrolle aufnehmen, um das Spiel zu beenden.

Extratip

Nachdem man die Wache mit dem Stab erledigt hat, nimmt man nun für den Krieger das Schwert und geht in das Bild, in dem sich der Krieger befindet. Man bleibt dort stehen, wo man sich befindet, wenn der Krieger auftaucht. Ist er nahe genug herangekommen, sticht man drei bis viermal zu (Feuerknopf drücken und Joystick nach oben — dieser Stich kann am schnellsten hintereinander ausgeführt werden) und verläßt dann das Bild wieder. Danach betritt man es erneut, sticht wieder drei bis viermal zu und verläßt das Bild wieder. Das macht man so oft, bis der Krieger tot ist.

Orc mit 68000er-Prozessor

»Hack« auf dem Atari ST zeigt gegenüber dem »Hack«, das online gespielt werden kann, einige Erweiterungen. Wir haben für Hallo Freaks wieder Fachfrau »Rosa«, die Münchner Hackerin, gefragt. Um auch hier die Sterblichkeit unter den Abenteurern zu senken, einige Tips von ihr:

Im Atari-Hack existiert ein Thronraum, in dem ein »'« nicht wie üblich ein riesiger Felsbrocken, sondern ein Thron ist. Thronräume erkennt man gewöhnlich daran, daß der komplette Raum voll mit widerlichen Tieren (Trolle, Ettins, Purpurwürmern, Zentauren und ähnlich kräftiges) ist. Ist der Abenteurer nicht mit einem »ring of conflict« ausgerüstet, so daß sich die Monster gegenseitig abschlachten (»the ettin hits the ettin. The ettin is killed« — herrlich), und besitzt er auch keine tödlichen Zauberstäbe (»wand of cold«, »wand of fire« oder »wand of death«), dann bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich in den Gang vor die Eingangstür zu stellen und ein herauskommendes Monster nach dem anderen zu erlegen. Öfter mal »Elbereth« schreiben, um die vollen Hitpoints wiederzubekommen.

Ist der Raum endlich gesäubert, muß man sein ganzes Gold ablegen (»d$«), sonst ist man es am Ende los. Auf das Feld mit dem Thron gehen, »Elbereth« schreiben und sich dann draufsetzen und beten: »#sit« und »#pray«. Sich solange draufsetzen, bis der Computer fragt, ob es lustig sei, auf dem Boden zu sitzen. Zumeist passiert aber irgend etwas: Man darf sich einen Gegenstand wünschen, bekommt zusätzliche Hitpoints oder Gold dazu, kann Gegenstände identifizieren oder Monsterrassen ausrotten.

Es kann allerdings auch etwas Unangenehmes passieren. Zum Beispiel, daß höchst unangenehme Monster erscheinen, man einen elektrischen Schlag bekommt oder daß man sein ganzes Geld los wird. Aber im Schnitt macht der furchtlose Abenteurer im Thronraum ein gutes Geschäft.

(Gertrud Noherr/jg)

POKEs & Schummel-Listings

Wonderboy

Christian Petersen aus Schleswig hat einen schönen POKE für »Wonderboy« auf Diskette: Spiel mit RESET unterbrechen, POKE 2676,205 eingeben und das Spiel mit SYS 2112 wieder starten. Gilt nur für das C 64-Original.

Metrocross

Das Problem bei »Metrocross« ist die Zeit, die dem Spieler immer davonläuft. Hier ist ein kleiner Trick von Martin Lippe aus Mettmann, der das Spiel leichter macht. Der Trick funktioniert für den C 64.

Reset auslösen
POKE 13501, 234
POKE 13502, 234
POKE 4356, 11

Gestartet wird mit SYS 4096. Danach kann man sich viel Zeit lassen ...

I-Ball

Noch ein POKE von Martin Lippe aus Mettmann: dieses Mal für das Billig-Ballerspiel »I-Ball« auf dem C 64:

Reset auslösen
POKE 20669,234
POKE 20670,234

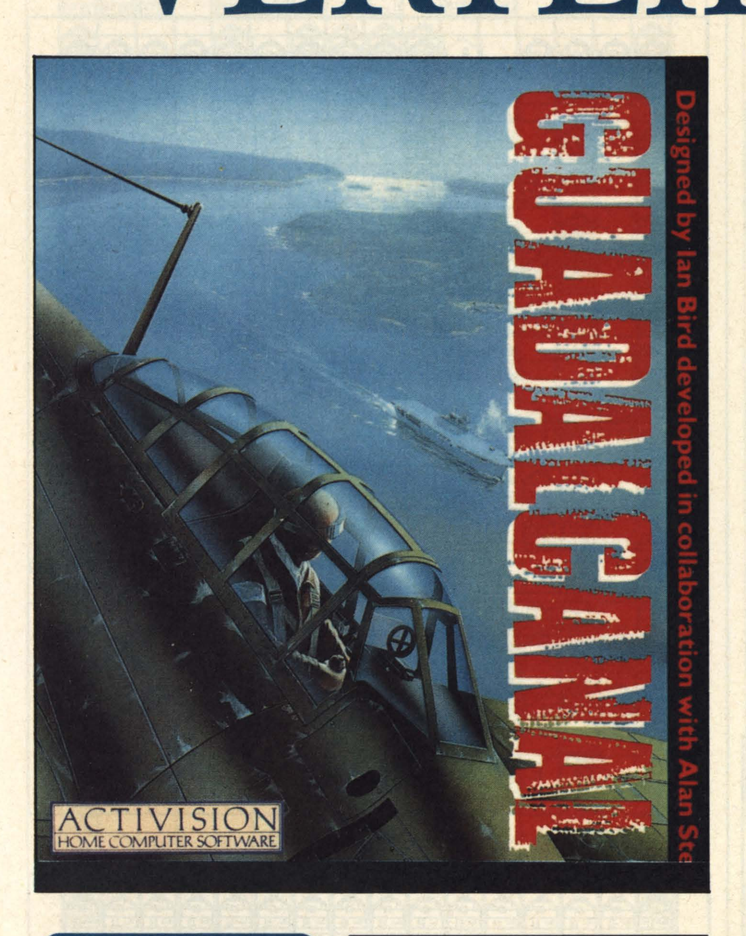
Das Spiel mit SYS 49741 wieder starten. Jetzt hat man unendlich viele Leben und kann das Spiel viel ruhiger angehen.

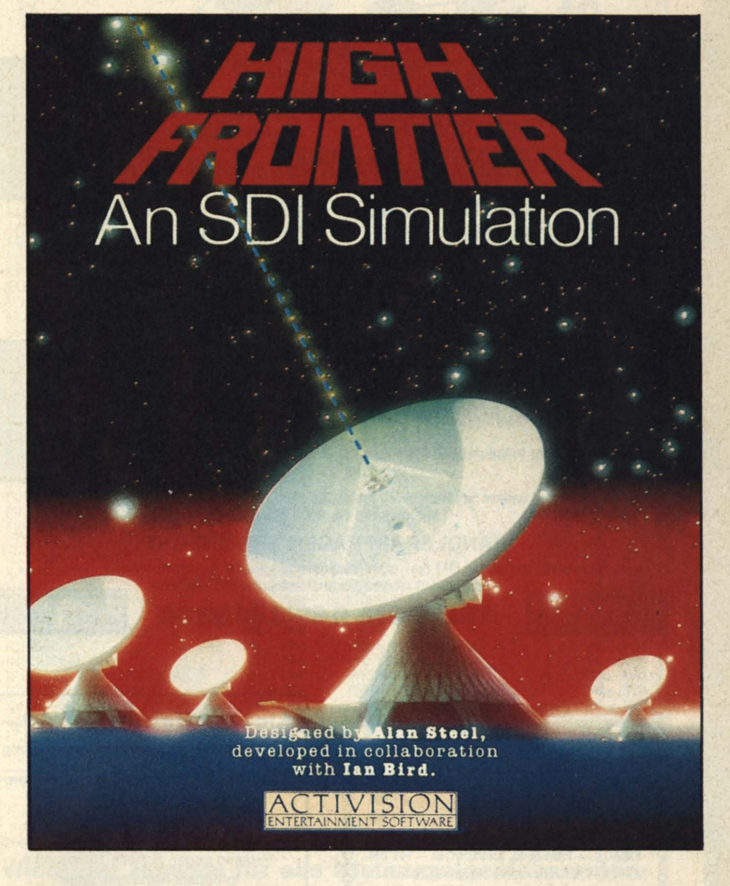
Sentinel

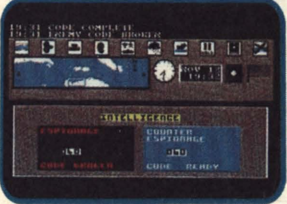
Hier wieder ein Beitrag aus der Reihe »Codes für Sentinel«. Jetzt geht's in hohe Level, wo die Sentinels so richtig übel werden. Auch diesmal kommen sie wieder von Jörg Krüger aus München.

Level	Code
6142	57429407
6256	36644244
6557	15461627
6920	36954279
7174	87745808
7469	28053043
7609	64774128
7979	69260595
8076	19490860
8321	79666978
8476	99703663
8585	42065833
8678	43402574
9154	68412419
9198	43249937
9293	10151064
9396	57677788
9487	47742501
9534	44998689
9646	36536934
9795	45956877
9878	83346694
9917	03898564
9998	98288136

STRATEGIEN DER VERTEIDIGUNG

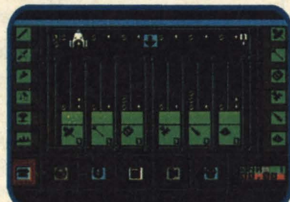






Verteidigen Sie die Insel!

Hiermit wird Ihnen der Oberbefehl über die Armeen an Land, zu Wasser und in der Luft erteilt. Instruieren Sie Marine und Luftwaffe so, daß sie Ihnen die Feinde vom Hals halten, während Sie eine kleine Einheit zur Versorgung der Insel-Truppen abstellen. Bringen Sie Ihre Agenten auf Trab und seien Sie ständig über die Truppenbewegung der Gegenseite informiert. Geben Sie Ihr Bestes, dies ist keine Routineübung.



Die Menschheit sucht noch nach totaler Sicherheit

„High Frontier" simuliert sie bereits.

Aber nur wenn Sie als Projektleiter des Unternehmens „High Frontier" an den richtigen Fäden ziehen. Ein SDI-Verteidigungssystem kann nur richtig funktionieren, wenn Sie Ihre Finanzierung gesichert haben, ständig über die weltweiten Truppenbewegungen informiert sind, ein hervorragendes Team zusammengestellt haben, sich mit dem Präsidenten gut stehen, und, und, und. **Die Welt wartet auf Sie!**

GUADALCANAL UND HIGH FRONTIER SIND ERHÄLTLICH FÜR COMMODORE 64/128 CASSETTE UND DISKETTE, SCHNEIDER CPC CASSETTE UND DISKETTE.

Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76.
Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.



Exclusiv Distributor: Ariolasoft
Vertrieb Österreich: Karasoft (Exclusiv Distributor)
Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exclusiv Distributor)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

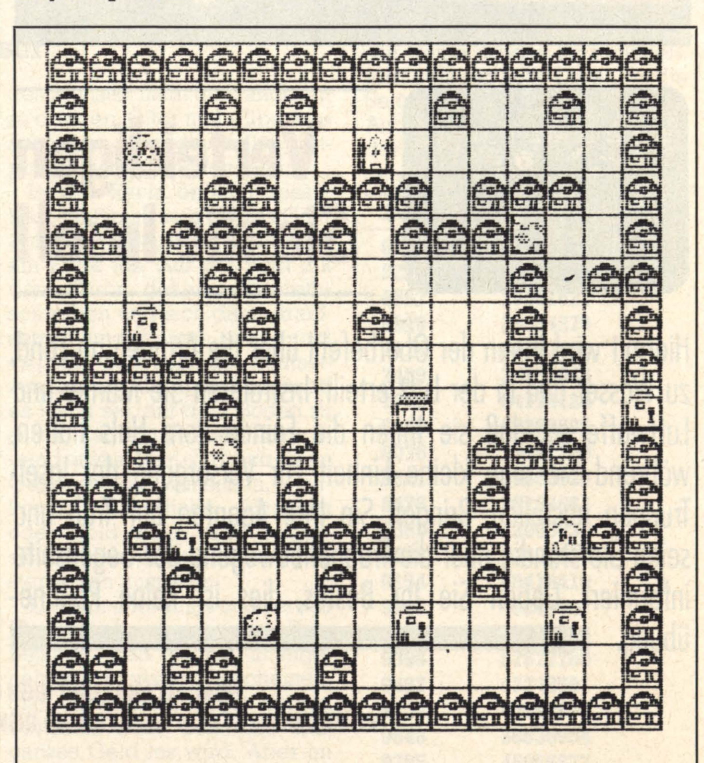


The Destiny Knight

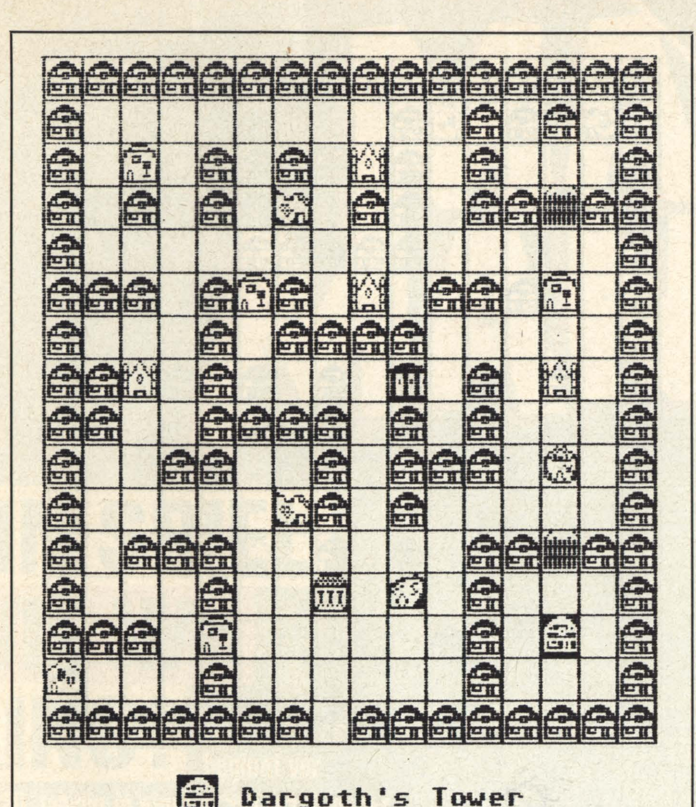
Und weiter geht's mit Tips zu »Destiny Knight«, dem überaus erfolgreichen Nachfolger von »Bard's Tale«. Diesmal sind es Karten, die Klaus Hingerl aus Ebersoint und sein Freund Chris Brunner auf dem Atari ST gezeichnet haben.

Entrance to the Tombs

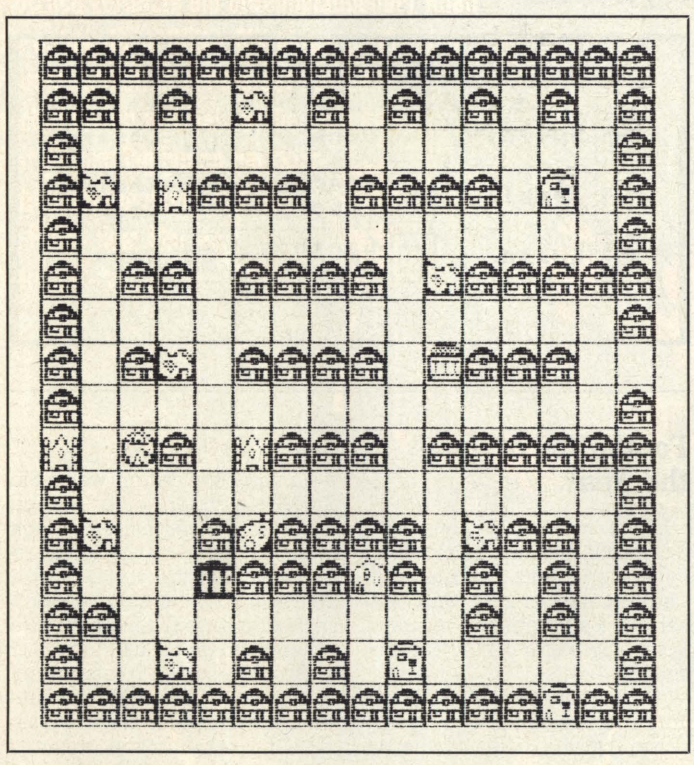
City of Ephesus



City of Colosse



City of Philippi



Thessalonica



Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

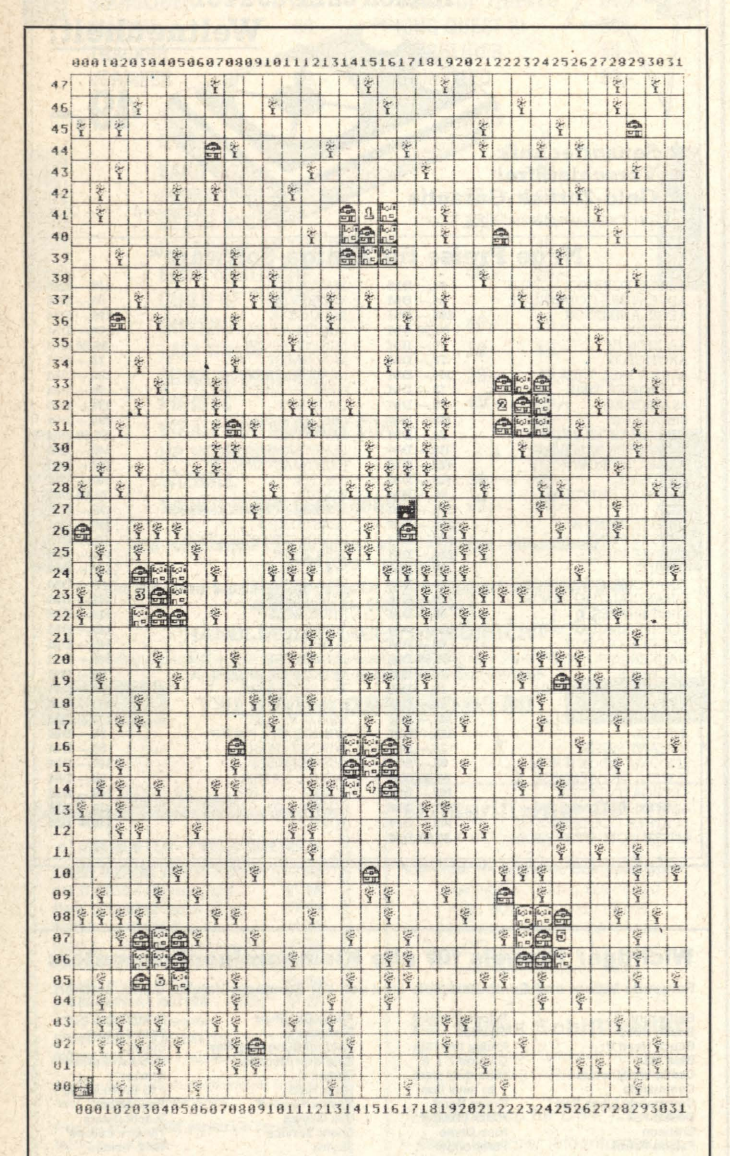
Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	Falcon Patrol II	Porno Dia Show	Soldier One
Beach Head	Flyerfox	Protector II	Speed Racer
Beach Head II	Friday the 13th	Raid on Bungeling Bay	Stalag I
Blue Max	G.I. Joe I + II	Raid over Moscow	Swedish Erotica
Castle Wolfenstein	Girls they want to have Fun	Rambo II	Stroker
Commando	Green Beret	River Raid	F 15 Strike Eagle
Commando Libya Part I	Hitler Diktator	Seafox/Seawolf	Tank Attack
Desert Fox	Nice Demo	Sex Games	Teachbusters
Eroticon	Paratrooper	Silent Service	Theatre Europe
Falcon Patrol		Skyfox	1942 Trainer

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

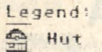


Klaus und Chris haben aber auch noch Fragen zum Spiel:
— Wie lauten die Antworten in den Tombs?
— In welcher Reihenfolge erforscht man die Dungeons?
— Welche Antwort verlangt die Frage des Stone Mans?

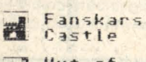


Map of the WILDERNESS

Legend:

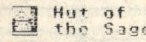
 Hut

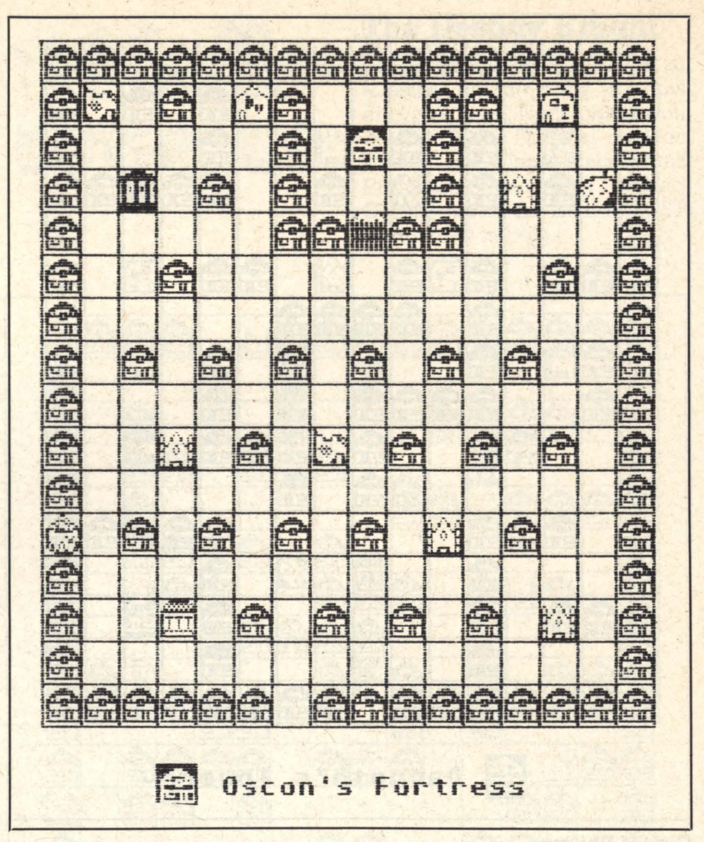
 Fanskars Castle

 Hut of the Sage

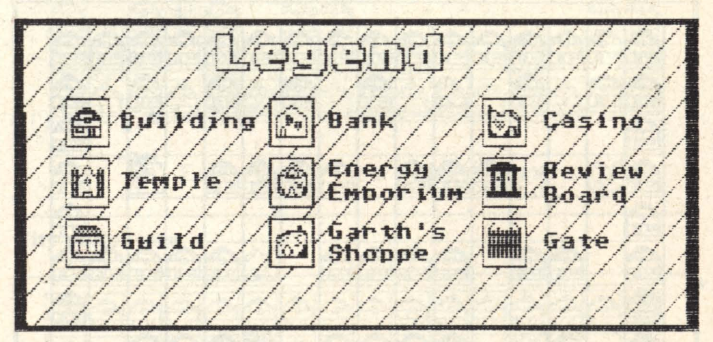
The Cities
1 Ephesus
2 Colosse
3 Tangramayne
4 Philippi
5 Thessalonica
6 Corinth

Special Places
Loc 31/08: The Crypt
Loc 19/25: A Stone Man
Loc 02/09: The Temple of Marn





City of Corinth



Footballer of the Year

Damit man auch außerhalb der Saison nicht auf den Fußball verzichten muß, haben sich Thorsten Weber und Marc Kissel aus Bad Nauheim mit dem Spiel »Footballer of the Year« beschäftigt.
— Zu Beginn des Spiels keine Torkarten kaufen.
— Nie Transferkarten kaufen, da sie teuer sind und meistens nichts bringen.
— Torkarten immer beim Wert »3« einsetzen, außer man steht in der 4. Division am Tabellenende.
— Wenn man weniger als 50 Torkarten besitzt, sollte man keine Karten bei Cup-Spielen einsetzen.
— Um viele Torkarten zu bekommen, sollten Sie erst den Spielstand speichern. Dann gehen Sie zum Ereignisfeld und kaufen solange Ereigniskarten, bis Sie ungefähr 70 Torkarten haben.
— Immer speichern, wenn Sie Torkarten oder eine Menge Geld erhalten haben. Auch wenn Sie an einen Club in einer höheren Division verkauft worden sind oder unter den ersten 5 in der Tabelle stehen, sollten Sie einen Schnappschuß machen.
— Am Anfang des Spiels oft zum Ereignisfeld gehen, da man unter Umständen an einen besseren Club vekauft wird, was viel Geld einbringt. Dadurch sinkt leider der Status um 200 Punkte, aber sobald man wieder an einen niedrigen Club verkauft wird, bekommt man seine Statuspunkte zurück und hat so einen Gewinn gemacht.
— Um in die Wahl zum »Footballer of the Year« zu kommen, muß man in der ersten Division spielen und 600 Statuspunkte haben. Das gleiche gilt für die Nationalmannschaft.
— Durch viele Tore erhöht man den Spieler-Status.


CODE MASTERS
– SUPERSCHNELLE ACTION
– TOLLE GRAFIK
– KLEINER PREIS
Wozu sich noch zu Screenshots äußern
oder weitere Worte über
Spielbeschreibungen verlieren?
Code Masters überzeugt durch Qualität!
Probiert es einfach aus!
No 1 UK BESTSELLER
Simulator
Professional SNOOKER Simulator
MSX
No 1 UK BESTSELLER
TRANSMUTER
SPECTRUM 48k/128k
ATARI 800XL/130XE
BY IAN RICHARDS
Simulator
Code Masters
Vertrieb:
RUSH WARE
Online with the trend.
micro Händler
Computer Software
MASTERS SOFTWARE, 1 Beaumont Close, Banbury, England